週刊 DCでRPG2作登場、サカつく、野球つく発表！

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1998/vol.29
10/16
特別定価 420円

ドリームキャスト新作発表！

ドリームキャストにRPGタイトル2本登場！
エヴォリューション
クライマックス ランダーズ

スポーツゲームも充実！
ちょ～ハマるゴルフ
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！
プロ野球チームをつくろう！

ユービーアイ新タイトル続々発表！
RYMAN 2
Speed Busters

ドリームキャスト最新情報！
ハード最新解説！
新規参入ライセンシィ続々発表!!

期待のタイトルを総力紹介！
ソニックアドベンチャー
Dの食卓2
ブルー スティンガー
北へ。White Illumination

特報!!
リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」
NoëL3

セガサターンソフト 徹底攻略 COMPLETE GUIDE!
Pia♡キャロットへようこそ!! 2
機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

セガサターン最新ソフト満載！
機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書
バーチャコールS
Find Love2～Rhapsody～

続・緊急特集！
1998AMショーレポート！
ニューゲーム最前線
デッド オア アライブ 2 開発者最速インタビュー他

データイースト新作発表！
REVIVE... ～蘇生～

SEGASATURN

SOFT BANK

Dreamcast

おめでとう、湯川専務。

ありがとう。
でもまだまだおじさんには、
やることがいっぱいだよ。
10月10・11日も休み返上でまくはりに
行くんだよ。みんなに、すごいものを見せる
ためにね。期待してほしいね。
家族も応援してくれているから、
やる気満々、力づよいよ。

いよいよさわれる、ドリームキャスト! 10月10・11日、まくはりへ!

湯川専務も、がんばった。社員もみんな、がんばった。「いままでのゲーム機とはまったく違ってスゴイらしいぜ」と、うわさのドリームキャストに、いよいよさわれる時が来ました。あのソフトにも、まだうわさにもなっていない超㊙未発表ソフトにも、You can touch＆try!!!(さわって、遊べる!!!)おまけに、湯川専務がバリバリ働く姿まで見れちゃう。他にも、まだまだ…これはもう、前売券をゲットして幕張に行くしかありませんね。

TOKYO GAME SHOW

東京ゲームショウ'98秋

会　場:幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日:10月10日(土・祝)・11日(日) 10:00〜17:00
主催:社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援:通商産業省

首都圏の主要プレイガイドで
前売券好評発売中

●前売券:一般 1,000円
●当日券:一般 1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

◎グッズ販売コーナー(HALL7・B22)では、おなじみの「サクラ大戦」「SONIC」グッズをはじめ、今回初登場の「湯川専務」「Dreamcast」グッズなど、ファン必携アイテムが勢ぞろい。お見のがしなく!

SEGA

●TOKYO GAME SHOW '98に関するお問い合わせは、お客様相談センター 0120-012-235まで。受付時間 月〜金10:00〜17:00(祝祭日除く) ●SEGA homepage http://www.sega.co.jp/

日本には
ダビスタがある。

SEGASATURN

この秋、あの感動が、セガサターンにやってくる！

ダビスタ初の18頭立てフルゲートを実現
「98年度版レーシングプログラム対応」

今回のセガサターン用ソフト『ダービースタリオン』は、高い評価を受けている競走馬育成シミュレーションとしてのリアルさ、面白さはそのままに、実際の競馬と同様の18頭立てフルゲートの実現、98年度版レーシングプログラム対応などの新しい要素が加わっています。本作のセーブデータはゲーム終了時に保存した前作のプレイステーション版とは異なり、本体RAM、カートリッジRAMにゲーム進行中に自動保存（オートセーブ）されます。

園部博之制作

馬・育て・ゲー

競走馬育成シミュレーション

ダービースタリオン
DERBY STALLION

セガサターン版、今秋発売。 標準価格 **¥6,800**（税抜）

ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

Contents

セガサターンマガジン
1998年10月16日号 vol.29

SEGASATURN PRESS!!

秋のサターン新作が目白押し！ アツイ攻略も見逃すな!!

「エヴォリューション」
キャラクターデザイン：スティング（植草由美子）
表紙原画：村尾　守
アートワーク：GONZO

カバーデザイン：竹内雄二（竹内事務所）

GAME INDEX

ドリームキャスト発売日決定！ 11月27日(金)に全国一斉発売！

セガは新世代機「ドリームキャスト」の発売日を11月27日に正式決定した。今まで11月20日を発売予定日としてきたが、「ドリームキャストの国内発売開始日の意味は、世界中で一番早くユーザーのお手元にドリームキャストをお届けする『大切な最初の日』と考えております。よって、生産・流通面において、ユーザーのご期待に万全の体制でお応えいたしたく、社内外で慎重に検討いたしました結果、11月27日を正式な発売日として決定いたしました」（セガ・エンタープライゼス株式会社）とのこと。セガによると９月21日現在でドリームキャスト参入を表明しているソフトメーカーは国内で321社。'99年秋に発売を予定している海外では、約100社がすでにソフト開発を進めており、タイトルについても発売に向け万全の体制で臨む構えだ。大きな“夢”が確実に実現する時を待とう。

セガ、ドリームキャストをベースにしたカラオケ機発表！

セガカラを手がけるセガグループのセガ・ミュージック・ネットワークスがドリームキャスト（以下DC）の基板を使ったカラオケ新機種「Prologue21 DreamSong」（以下ドリームソング）を９月25、26日に東京ビッグサイトで行われた「'98カラオケフェスタ」でお披露目した。ドリームソングはサターンをベースにしている現行の「Prolougue21」を、DC基板とDVDを搭載することで、パワーアップした最新機種となる。また、ビジュアルメモリにも対応しており、DCや“NAOMI”との連動も可能だ。今回披露されたハードは開発途中でデザインは変更される予定だが、“Powered by Dreamcast”という文字とビジュアルメモリ用のスロットが確認できた。発売は'99年中頃を予定している。

“Powered by Dreamcast™”

DVDのほか、最新のヒットソングなども網羅する通信システムも搭載。

EVENT セガサターンフェスタは19回目 来月、ついにフィナーレを迎える！

毎月第３日曜日にお台場・東京ジョイポリスにて開催し、セガサターンの新作ソフトを１本ずつ取り上げ、恒例となったイベント「セガサターンフェスタ in 東京ジョイポリス」。その19回目となる９月20日は「シャイニング・フォースⅢ シナリオ３ 氷壁の邪神宮」で催された。当日はおなじみ高橋兄弟と“ウノマ”が壇上に立ち、クイズ形式で解説する「ウノマ博士のＲＰＧ講座」で観客を沸かせた。

しかし、このイベントの最後に衝撃発表が！　それは同イベントが今月10月18日、20回目をもって終了するということだった。トリを飾るタイトルは「せがた三四郎 真剣遊戯」。あなたもせがた三四郎と一緒に、「セガサターンフェスタ」のフィナーレを見届けよう。

▲「『シンクロニシティ』は誰の進化論がヒントか」というゲームの核となるクイズには多くの手が挙がった。ちなみに、答えはユング。
◀急きょ行われたサイン会でゲットしたお３方の「サイン入りシャイニング・フォースチラシ」❶を１名に。希望者は編集部まで急げ！

あなたのお気に入りの曲をセガカラに！■「'98カラオケフェスタ」で『セガカラは本気です。〜業界NO.１を目指して〜』宣言をしたセガグループ。その業界No.1へのプロセスの一端として、セガカラでは一般からリクエストを広く受け付け、楽曲数の充実を図っている。リクエストは〒144-0033 東京都大田区東糀谷2-1-18 PKビル３F ㈱セガ・ミュージック・ネットワークス 制作部21世紀工房「セガカラ リクエスト」係まで、なるべく官製はがきを使おう。また、インターネット（http://www.sega.co.jp/sega/kara/kara.html）でも受付中だ。

SOFT

「サクラ大戦歌謡ショウ」が帰って来る！ビデオ、LDであの感動をもう一度

美しく鮮やかな歌謡ショウの舞台を自宅で堪能できる！

花組8名に大神、藤枝かえでで役の声優インタビューを収録。横山さんの弁士姿は必見だ。

8月11～16日までの6日間にわたり、華やかな舞台で観客を魅了した「帝国歌劇団 第二回花組特別公演『つばさ』」が、自宅のテレビを舞台に息を吹き返す。

11月21日にマーベラス エンターテイメントから発売されるビデオ、LD（各6,800円/税別）は180分という長さで、日替わりのゲストや幕間の大神中尉の歌など、ショウの内容を余すところなく再現している。さらにビデオ、LDならではの要素として、声優インタビューを収録。横山智佐さんが弁士に扮し、再び"大正"の世界へ私達をいざなってくれる。

EVENT

秋のジョイポリスは"かぼちゃ"づくし Happy Halloween全館で開催！

秋のジョイポリスは全館上げてハロウィンに彩られる。無料でフェイスペインティングしてくれる「ハロウィン メイクアップサービス」（10月31日～11月3日間の土日・祝）や景品を風船でラッピングする"バルーンラッピング"のハロウィンバージョン（10月3日～11月3日間の土日・祝）でお祭り気分を味わおう。

東京JPは10月31日、11月1・3日にダンスショーと、プレゼントor罰ゲームをかけて挑む「Trick & Treat」も開催。

セガ アリーナがずっとお得に！

大阪ドーム横、pa・dou（パ・ドゥー）内のアミューズメント施設「セガ アリーナ」に9月12日よりお得なセット券が登場する。アトラクションやアイスクリームなど計7種から自由に3種選べて1,500円（前売り1,300円）。楽しく遊んでお金も節約！

NEWS

シミュレーションから総合ゲームメーカーへ。コーエー創立20周年

9月24日、東京・ホテルオークラ別館にて、コーエーの設立20周年パーティが開かれ、先ごろ一新された社名表記、ロゴマーク、スローガンなどについての説明が、襟川社長よりなされた。21世紀に向けての同社のテーマは「総合ゲームメーカー」になること。熱心なファンを持つシミュレーションに加え、RPG、アクション、女性向け、ネットワークゲームなどのラインアップを強化、今後は多彩なタイトルをリリースする予定だ。ドリームキャストへの参入も正式に発表し、ますます目が離せない存在だ。

襟川社長・副社長夫妻のバンドも登場、「ダイアナ」などを披露し大きな拍手を集めた。

会場にはセガの入交社長など約500人の業界関係者が集まり賑わいをみせた。

NEWS

松戸にマーカスのお店がオープン 記念の声優イベントも大盛況！

去る9月23日、千葉・松戸のコントンタウン（ピアザ松戸B1F）内に、「センチメンタルグラフティ」を始めとする、マーカスが手がけてきたゲームのキャラクターグッズを扱う「まぁかす屋」がオープン。当日、開店記念イベントとして行われた「センチ」出演の声優5人による生ゲーム大会には、数百人のファンが詰めかけ、ショップは大変な熱気に包まれていた。なお、この「まぁかす屋」は今年12月までの期間限定ショップなので、興味のある人は、早めに足を運ぶことをお勧めする。営業時間は、土・日・祝日の午前11時～午後9時。

「センチ」や「卒業」などの、キャラクター＆コンサートグッズを販売。

EVENT

栗林みえ3rdシングル発売イベント だんだんみえちゃんがスキになる！

最近、ドラマや映画へと活躍の場を広げているアイドル・栗林みえのイベントツアー「くりみえAutumn Tour '98"だんだん君がスキになる"」が9月22日からスタートした。9月23日の東京・池袋サンシャインシティ噴水広場では、祝日ということもあって早朝からファンが列を作る盛況ぶり。「今回みたいに短期間で全国を回るツアーは初めて。めちゃめちゃ緊張してます」という彼女だったが、いざイベントが始まると元気にステージを跳び回っていた。また、イベント終了後には握手会も開かれた。

新曲を含めた4曲を披露。広いステージをいっぱいに使って声援に応えていた。

3rdシングル「だんだん君がスキになる」は好評発売中。来年3月には1stアルバムも。

GOODS

日立、「パーフェクTV！」対応 CSデジタルチューナー内蔵ビデオデッキを発売

日立製作所は、スカイパーフェクTV！の「パーフェクTV！サービス」対応のD-VHSビデオデッキ「7B-DF100」（175,000円）を1000台限定で10月1日より発売する。D-VHSとは、VHS方式と互換性を持ちつつ、デジタル放送の信号をデジタルデータのまま記録できるビットストリーム記録を採用した規格。つまり、この機種は現行のアナログ記録と美しいデジタル画像の記録の両立が実現されている。もちろん、CSチューナー内蔵で、テープナビ機能により番組タイトルが自動挿入される機能も付いている。

この商品に対する問い合わせはお買い物相談センターまで（0120－312111）。

コナミ、豊富なラインアップで携帯型液晶ゲーム市場に参入！

コナミは、携帯型液晶ゲームなどの電子Toy各種を10月より随時発売していく。第1弾のタイトルは「ダンジョンクエスト 第Ⅰ章 シオンの冒険」（Ⅳまで発売予定）。この商品で同社は携帯型液晶ゲーム市場への参入となる。この後も、新型コミュニケーションツール、ゲームボーイ専用ケース、時計型リストゲーム、個性派液晶携帯ゲーム機と、さまざまなアプローチで電子Toyを世に送り出していくという。これらの詳細は10月10、11日の「東京ゲームショウ'98 秋」で発表となる予定だ。

GBゲッター（仮）

●12月中旬発売●2,980円

通信機能を搭載したゲームボーイ専用ケース。通信には赤外線を利用し、シグナル3種類を使用。このシグナルを使い分けることで、対戦相手を探せる。シグナルの使い方を変えれば、秘密の会話もできてしまう。色は赤、黄、黒、紫の4種類だ。

ダンジョンクエスト 第Ⅰ章 シオンの冒険

●11月下旬発売●1,980円

プレイヤー演じる主人公・シオンは自分の出生の秘密を解くために冒険を行うという、本格的ダンジョンＲＰＧをそのまま携帯化させた初の携帯型液晶ゲームＲＰＧ（シリーズⅣまで発売予定）。150種類以上のさまざまなモンスター達と出会い、仲間を増やし、60種類のアイテムを使って、ゲームを進める。ダンジョンはランダムで変化し、通信機能で情報交換もできる。

キャラクター付きリストゲーム

●12月下旬発売●7,800円

「ときめきメモリアル」のキャラクターの藤崎詩織、虹野沙希、館林見晴がリストウォッチで登場。体温センサーで好感度が変化したり、会話や表情などを楽しむさまざまなイベントが発生する。時計のほかストップウォッチ、アラーム、カレンダーの機能が付く。ウレタンベルト使用。

テレパシーキャッチャー "Bananaanana"

●12月上旬発売●3,800円

"メールが送れるヘンなバナナ"をキャッチに登場した新しいコミュニケーションツール。微弱な電波でメールを送受信でき、最大文字数は40字、通信範囲は約20m圏内というバナナ型端末。直接通信のため通信費は不要。専用携帯ストラップも発売予定だ。

ビートマニア

●12月下旬発売●2,980円

アーケードなどで大人気のＤＪシミュレーションゲーム「ビートマニア」が携帯型液晶ゲームとして発売される。この商品は5曲のメロディーを内蔵し、好みに合わせてプレイでき、ステレオ対応イヤホンジャックが付くため、どこでも音を聴きながらプレイできる優れものだ。操作はゲージにタイミングを合わせて、キーを叩き、スクラッチを行うだけ。ＬＥＤ（発光ダイオード）の発光も注目だ。

 ※上で紹介した商品の価格と値段はすべて予定です。商品の仕様、デザインは変更される場合があります。

Sweet Sweet Memories
ガーデンズ

TOY'S FACTORY／1,020円

10・7発売

5枚目となる今作。今までとは少しイメージを変えたアップテンポなポップサウンドで、新たなガーデンズの魅力を、垣間見ることができる。

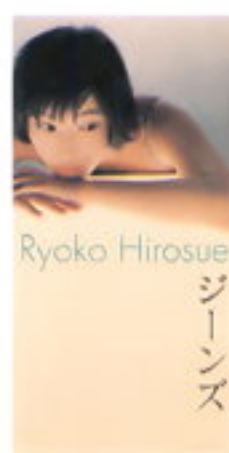
僕のゼリー／今夜、桃色クラブで。
及川光博

東芝EMI／1,020円（ベイベーセット／2,980円）

10・7発売

自称王子様を語るミッチーが、2つの性世界を演出。VIDEOとナイショ♡カードが同梱された、完全初回限定商品ベイベーセットも見逃せない。

ジーンズ
広末涼子

ワーナーミュージック・ジャパン／1,020円

10・7発売

CMにドラマ、ラジオ、そしてアーティストとあらゆるメディアで活躍している彼女のNEWシングル。また新しいヒロスエ色で、僕らを魅了する!?

カイの迷宮
谷山浩子

ポニーキャニオン／3,059円

発売中

業界に独自のポジションを確立している彼女の、通算25作目になるアルバム。アンデルセン「雪の女王」をモチーフに少年と少女の心の旅を描いている。

舞姫
ZUNTATA

TAITO／3,600円

発売中

ZUNTATA RECORDSの作品を中心に、感動と衝撃のステージを2枚組CDにパッケージ。未CD化の曲も含め、ライブアレンジバージョンはファン必聴！

新世界
松岡英明

ワーナーミュージック・ジャパン／3,059円

発売中

80'Sニューロマンティックといえば、やはり松岡英明。「コズミック・パズル」を含む全10曲収録したこのアルバムはとても懐かしく、そして新鮮だ。

シトラス e.p
advantage Lucy

東芝EMI／1,200円

10・7発売

インディーズシーンで大絶賛の彼らが、いよいよメジャーデビュー。透明感が高く、ちょっとアコースティックで、ポップなサウンドが魅力的だ。

雪路の果て
Cocco

SPEEDSTAR／1,020円

10・7発売

母性愛、情念といった言葉を感じずにはいられない彼女のNEWシングル。世間に疲れたら、彼女の歌声に身を任せてみるのもいいかもしれない。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「サタマガVol.29 LANDMARK（プレゼント商品名またはイベント名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは10月15日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

PC版せがたに注目!
Pick Up News

今、にわかに注目されているセガＰＣの期待作「せがた三四郎 超人伝説」。本作の全貌はいかなるものか。また、セガＰＣの今後の動向に注目しつつ、ソフトの魅力を探る。

10月29日、サターン版「せがた三四郎真剣遊戯（以下真剣遊戯）」と同日発売されるＰＣ版「せがた三四郎 超人伝説（以下超人伝説）」。「真剣遊戯」がミニゲーム集であるのに対し、「超人伝説」は“せがた三四郎”という１キャラクターに焦点を当てた、かなりマニアックなデータベースに仕上がっている。

せがたを独立した現代の新ヒーローとして捉え、遊び心いっぱいにさまざまなせがたを見せている。写真撮影から音声収録まで、撮影は約11時間にも及んだという。でも、そんなハードな撮影を終えた藤岡さんも「デキが楽しみだ」と凝った作りに期待しているというから、発売が待たれる作品だ。当然、ムービー以外の画像＆音声はすべてこのＰＣ版のみの新作。違ったせがたを発見できるはずだ。

10月29日発売／5,800円／ジャンル：データベース＆デスクトップアクセサリ集／Windows95＆98およびMacintosh対応

せがた三四郎 超人伝説

演目
偉大なる生涯
三四郎美術館
三四郎半生記
超人への道
三四郎遊戯館
三四郎工房
三四郎歌謡道場
三四郎格言集
三四郎博物館
ぼいすでぇた
すくりぃんせいばぁ
あくせさりぃ

偉大なる生涯

▲もちろんＣＦシリーズも楽しめる。オープニングムービーは再編のオリジナル版！

三四郎美術館

◀島本和彦、真行寺達矢、須藤真澄、鶴田謙二、寺田克也、ムトウユージ、木村千歌など、実に豪華メンバーが参加した三四郎のイラスト集。「ほとんどボランティアで参加している」（小堤氏）とか。本人のサインと手形まで収録。写真はＣＧ界のホープ・SUEZENの作品。

三四郎半生記

「デカサターン」の正体まで明らかになる。なお、文責はあかほりさとる氏だ。写真は「すくりぃんせいばぁ」。

三四郎工房

▶紙細工集。初回特典として特製「せがた三四郎占い貯金箱」がつく。

三四郎博物館

▶昭和20年代から三四郎が実在したという設定で作られたグッズの数々。撮影はなんとソニックアドベンチャー発表会の楽屋でも行ったらしい。

新たな角度から“せがた”を捉える

──本作の最大のコンセプトは？

小堤　まずは“せがた三四郎”を独立したキャラクターとして捉えた商品を作りたかったということ。せがた三四郎というキャラに最もマッチするものは何か、藤岡さん好きの人がどうすれば満足してくれるかを第一に考えたかった。それなら、すべての構成を藤岡さんをイメージして作ろうと決めたんです。だから、ナレーターにも気を遣いました。それで藤岡さんのイメージに合う、厳かさを出せる納谷悟朗さんがいいかなと。でも、最終的にはいかにくだらなくできるかなんですけどね（笑）。

──バラエティに富んだ項目ですね。

小堤　内容は僕が中心で考えているんですが、三四郎のイメージに合うものをいろいろと選んでみました。それに現場のノリも加わって（笑）。藤岡さんもかなりノッて、アイディアを出してくださったんで助かりました。格言集の中の『超人は俺にとって最高の誉め言葉だ』は藤岡さんの希望で入れた言葉なんですよ。だいたい藤岡さんなら何を言われても嬉しいですからね、たとえ「バカヤロー」でも。そのイメージを前面に出したかったんですよ。だから、このソフトのターゲットは国民（笑）。

──これがセガＰＣの新たな方向性？

小堤　そうですね。セガのＰＣソフトも大きく変わると思います。マシンパワーを使うだけの力技のソフトばかりではなく、今までなかったジャンルまで手を広げたい。もちろんドリームキャストへの後方支援などいろいろな形でのリンクはありますが、まったく違った形でのアプローチ、ＰＣならではの方向性も取っていきたいと。それを最初に形にしたのがこの「超人伝説」なんです。

リカちゃん「三四郎ハウス」

「リカちゃんハウス」をはじめ、三四郎博物館の多くは小堤氏の自作。

セガ・エンタープライゼス
プロデューサー・小堤氏
某ゲームメーカーから移ったばかりだが、企画、演出、構成、グラフィック、雑務、プロデューサーと何でもこなす。

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1998 AUTUMN

10月10・11日、幕張メッセが最新ゲーム情報の発信地！

東京ゲームショウ見どころチェック！

～1998 AUTUMN VERSION～

セガの“夢”をのせた最大級のゲームの祭典

10月10・11日、待ちに待った「東京ゲームショウ'98 秋」の開催が間近に迫ってきた。5回目を迎える今回はドリームキャストも加わり、総出展社数92社、総出展小間数は過去最高の1,480小間（9月4日現在）と、規模、内容ともにNo.1のゲームイベントとなっている。ここでは、主なメーカーブース、物販、メインステージを中心に見どころあふれるショウの内容を大紹介。気になる催しはここでチェック！

日　時■'98年10月10～11日 10:00～17:00
※9日はビジネスデー
入場料■中学生以上 前売1,000円（当日1,200円）
小学生以下 無料
会　場■幕張メッセ日本コンベンションセンター
展示ホール1～8
交通アクセス/JR京葉線・海浜幕張駅より徒歩8分（地図参照）、JR総武線・幕張本郷駅バスターミナルより「幕張メッセ行」「海浜幕張行」で約15分

幕張メッセ

セガ・エンタープライゼス

ホール2北

ドリームキャストタイトルはここに集結!!

社運をかけた新ハード“ドリームキャスト”を中心に出展社中最大のブースを構えるセガ。今号で新発表された「クライマックス ランダーズ」「エヴォリューション」「ちょーハマるゴルフ」ほか、充実したタイトルラインアップはぜひ見ておきたい。ステージには湯川専務も登場！会場で戦いののろしを上げるか!?

スティング制作の「エヴォリューション」(P33へ)。

「クライマックス ランダーズ」(P44)。

秋もLIVEが熱い！

今回も飯野氏を招いての「SEGA BANDライヴ」を開催。10日のフィナーレにて。

「あつめてゴジラ」で対戦

対戦相手がいなくて、新しい怪獣に出会えない人にとって、ゲームショウは絶好の対戦場。会場に「あつめてゴジラ」を持っていけば、怪獣も友達も増やせる！

物販コーナーでは湯川専務グッズも

“サクラ”“せがた三四郎”“ソニック”に加え、今回セガは新規アイテムを投入。ドリームキャストのグルグルマークと、とうとうキャラクター化してしまった湯川専務が各種グッズに。CFで専務が着ていた“はっぴ”が販売され、なんと「湯川専務プリクラ」も登場。湯川専務に会うだけでも立ち寄る価値がありそう。物販はホール7へ。

商品	価格
Dreamcast	
テレホンカード	1,200円
クリアファイル	350円
携帯ストラップ	380円
トレーナー	3,800円
貯金箱	500円
湯川専務	
テレホンカード	1,200円
クリアファイル	350円
はっぴ	5,000円
せがた三四郎	
テレホンカード	1,200円
サクラ大戦	
テレホンカード	1,500円
クリアファイル	350円
ポスター	1,000円
SONIC	
テレホンカード（SONIC単体）	1,200円
テレホンカード（集合）	1,200円
テレホンカード（アップ）	1,200円
携帯ストラップ	600円
クリアファイル（SONIC単体）	350円
クリアファイル（集合）	350円
クリアファイル（アップ）	350円
ポスター	1,000円
ピンズセット	2,000円
Tシャツ（SONIC単体）	2,000円
Tシャツ（アップ）	2,000円
トレーナー（SONIC単体）	3,800円
トレーナー（アップ）	3,800円

第3弾CFで湯川専務が鏡割りの時に身につけていた“はっぴ”も買える！

せがた三四郎テレカ

ソニック集合テレカ

ソニック単体テレカ

ショウ限定グッズはここで手に入る！

ホール7物販

今回のゲームショウの特徴の1つは、グッズを取り扱う出展社が増え、ホール7すべてが物販ブースになったことだ。一般ブースにてステージを構える出展社も、ホール7に物販ブースを設け、ゲームショウ限定グッズなどの販売を行っている。ここでは、特に物販に力を入れている、コナミやバンプレストなどのソフトメーカーをピックアップ！ 思わぬレアグッズが手に入るかも。

コナミ

コナミのキャラクターグッズを扱う“こなみるく”がオープン。藤崎、虹野、館林3人一緒の「ときめきメモリアル記念撮影」テレカ（予価1,500円）やオリジナルキャラクター「OTTOTTO CLUB」テレカ（予価1,000円）が限定発売される。

©KONAMI

バンプレスト

先日のAMショーでも多くのグッズを出展したバンプレスト。ここでは限定で「スーパーロボット大戦F」Tシャツ（ピンバッジ付/3,000円）、キャップ（ピンバッジ付/2,500円）、精神コマンドのピンバッジ（各200円）を発売する。

イマジニア

イマジニアでは毎回好評のトレーディングカードの販売を実施。今回の目玉は、9月25日から発売される「快刀乱麻　雅」のトレカ。なんと1箱購入すると、左の台紙付き特製トレカがもらえるだ。これは、ゲームショウのみのサービスなので、入手希望者はイマジニアの物販ブースへ急げ!!

NECインターチャネル

NECインターチャネルでは、人気ゲームキャラクターのテレカを販売する。サターンからは「フレンズ」（2枚組）、「BLACK/MATRIX」（3枚組）、PSから「フェイバリット・ディア」（単体）。それぞれ数に限りがあるのでお早めに。テレカの絵柄は会場に行ってのお楽しみ。

ESP

ESPが誇るラインアップ「ルナ」「グランディア」などの各種グッズを販売。テレカ、Tシャツ、ウィンドブレーカーなど、多数の商品を取り揃える。それぞれ200前後と少数なので、競争率は高くなりそう。
※右のジグソーパズルは品切れの場合があります。ご了承ください。

ライブ&トークショーの豪華メインステージ

ホール8北

ゲームショウの華ともいえる、メインステージ。今回は、東京ゲームショウ事務局が主催するイベントのほかにも、各出展社の趣向を凝らしたイベントが目白押しだ。トークショーやラジオの公開録音、そしてアーティストによる生ライブと、一時も目が離せない内容となっている。また、事務局が運営するCESAチャリティーオークション&大抽選会（10、11日それぞれ16:00～16:45）が春に続き今回も開催される。秘蔵アイテムに巡りあえるチャンスを逃すな！

※イベントタイトルおよび内容、出演者は変更される場合があります。ご了承ください。

メインステージイベントを生中継

オンラインゲーム情報マガジン『geisen（ゲーセン）』と富士通が提供する接続サービス「InfoWebテレビ」が共同で全メインステージをインターネット上で完全生中継！9月21日～11月11日の間はイベント終了後も生中継の内容を動画で再生できる。自宅でゲームショウを体感！

http://tokyogame.net/

10月10日（土）10:00～17:00

時間	内容
10:00～11:30	**TOKYOゲーム賞～がんばれ！未来のクリエイター～** 東京ゲームショウイベント事務局が、一般から募集したゲーム作品の中から優れたものを選び、表彰する。未来のクリエイター誕生の瞬間を見たければここで。
12:00～12:30	**LIVE！東京スカパラダイスオーケストラMEETSとんクラ！** 徳間書店が贈る、東京スカパラダイスオーケストラによる生演奏ライブとトークショー。「とんでもクライシス！」（PS）のゲーム音楽のお披露目ステージとなる。
13:00～13:30	**CLUB db 秋の桑島すぺしゃる in 東京ゲームショウ** ラジオ「CLUB db」パーソナリティの桑島法子が、レギュラーコーナーや特別コーナーを楽しく進行。番組への要望は、ホール7のこなみるく専用BOXへ。
14:00～14:30	**影山ヒロノブ ライブ** ウエップシステムから年内発売予定の「RISING ZAN～THE SAMURAI GUNMAN～」（PS）の音楽「サムライガンマン 斬 ザ・ザーン」を影山ヒロノブが熱唱。

10月11日（日）10:00～17:00

時間	内容
11:00～12:30	**クリエイター・トークバトル** ワープ・飯野賢治氏、コナミ・小島秀夫監督などビッグクリエイター4人がバトルトークを繰り広げる。もしかすると、ドリームキャスト新作タイトルの話題も飛び出すかも!?
13:00～13:30	**安西ひろこ ライブトーク** コーエーの「封神演義」のCMにも出演している、タレント・安西ひろこの元気いっぱいのトークショー。※なお、写真と当日の服装は異なります。
14:00～14:30	**ゲームウォーカー・トークショー** TBSラジオで放送中の「ゲームウォーカー・ネット サタデー」（毎週土曜25:00～25:30）。そのパーソナリティ、ドン・マッコウと豊嶋真千子がゲストと爆笑トーク。
15:00～15:30	**セガのステージにはあの人が!?** セガブースのステージを沸かせた湯川専務が、メインステージをも手中に!? 真相は当日会場で確かめよう。

アスキー
ホール4中央

「ビートマニア」ゲーム大会や文化放送「千恵と愛のTOY BOX」の公開録音、「トゥルー・ラブストーリー2」(PS)のキャスト発表会と盛りだくさんの内容。もちろん、サターン版「ダビスタ」も出展される。

ＰＳ版「火星物語」発売記念でフラワー・チルドレンのライブも。

エニックス
ホール3北

エニックスブースでの目玉は同社タイトルの主演アイドル達のトークショー。10日には、佐伯日菜子、東山麻美、中島礼香の3名、11日は深田恭子、加藤あい（それぞれ13:00～、15:00～の2回を予定）が出演。

左から中島礼香、加藤あい、深田恭子の3人。盛り上がりそうだ。

コンパイル
ホール6南

ぷよゲーム大会、同社仁井谷社長のステージ、じゃんけん大会、田中勝己ライブなど恒例のイベントがいっぱい。もちろん物販ブースでぷよまん本舗も出展。それに何らかの新作タイトルの発表がありそう。

“がんばれコンパイル”コールが鳴り止まなかった、前回のショウ。

彩京
ホール5北

コンシューマ参入第1弾となる「STRIKERS1945Ⅱ」のゲーム大会（12：00、16：00）や第2弾「よしもと麻雀倶楽部」に出演する、よしもと興業の芸人がステージで麻雀を打つ「公開よしもと麻雀倶楽部」（13：00と14：30）を行う（両日）。

出演する芸人は前田五郎、オール阪神・巨人、トミーズ雅、今いくよ・くるよ、村上ショージ。

ジャレコ
ホール6中央

「スーチーパイ」とくれば今では“お約束”の4人の人気声優が、今回もジャレコのステージを彩る。かないみか、高橋美紀、こおろぎさとみ、西原久美子のトークショーは、参加者を巻き込んだ楽しいものになりそう。

写真は、5月のファンイベント「まごころお茶会」の様子。

データイースト
ホール6中央

DC特製ゴルフボールを進呈する「ちょーハマるゴルフ」（セガブランド）のゲーム大会や、お笑いタレントを迎えた「神宮寺三郎」のステージ、また機種未定の「REVIVE…」の発表＆クイズ大会と見どころの多いイベント内容だ。

DCの新作「ちょーハマるゴルフ」。セガブースにも出展。ゲーム内容はP56にて。

パイオニアLDC
ホール5中央

10日に飯塚雅弓、長谷川智子、11日には水樹奈々といった豪華声優陣によるトークショーやライブが行われる。さらに サターンの新作「NOëL 3」をプレイすると、グッズまでもらえるという嬉しい特典付き。またイベントごとにプレミアムグッズを用意している。

「NOëL 3」で岡野由香の声を演じる飯塚雅弓さん。

ユービーアイソフト
ホール4中央

ドリームキャスト実機を使用しての「モナコグランプリ・レーシング・シミュレーション2」ゲーム大会を行うユービーアイソフトブース。新たに発表された「レイマン2（仮称）」や「スピードバスターズ」もお目見えするかも。

PCからの移植となった「モナコグランプリ2」。P78～はUBIのDCタイトルを特集する。

見どころ満載のメーカーブース 会場では思わぬ発表があるかも!?

アトラス（ホール4中央）
PS、N64、GBのゲーム大会を連日開催。11日には「サウザンドアームズ」に出演する声優トークショーを予定。また、10、11日の両日10:00～17:00まで、ブース内イベントをアトラスのホームページでライブ中継。http://www.atlus.co.jp/を覗いて見よう。

エス・エヌ・ケイ（ホール3中央）
今回の目玉は10月28日に発売される「ネオジオポケット」関連製品。同機タイトルを一挙9タイトル出展。他にも各種イベントや物販コーナーに出展する。

カプコン（ホール5南）
「ZERO3」スーパーバトルトーナメント大会を10日の予選、11日の決勝と連日行う。また、物販コーナーでは「バイオ」や「ジャスティス学園」ものを販売。中にはイベント限定グッズもあるかも。PCコーナーで「バイオ2」「ロックマンX4」を出展する。

コーエー（ホール1南）
「アンジェリーク」声優トークショー（10日13：00～森川智之、11日13：00～堀内賢雄）のほか、「信長の野望 Internet」でネットワーク対戦大会などを実施。'99年版「アンジェ」カレンダーなども販売。

バンダイ（ホール2中央）
「機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書」をプレイできるほか、PS、N64の未発売タイトルの試遊台を用意。「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」（PS）の体験版と、BANDAIの新作カタログを配布する。当日に、新型ゲーム機のアナウンスがあるかも。

メサイヤ（ホール7物販）
物販コーナーで「ラングリッサー」シリーズのグッズを販売。発売中のテレカ、ポスターのほか新作グッズも用意している。また「超兄貴」グッズも登場。

メディアワークス（ホール6中央）
40分間のミニゲーム大会をこまめに行いながら、新規タイトルを紹介。11日（12:10～）は文化放送でオンエア中の「電撃大賞」の公開録音を予定。

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP10

詳細データ満載! 最新サターンソフトの売れ筋は?

ソフト売上げ

さすがに最近はサターンのソフトが少なくなってきただけに、今週からこのコーナーも、ちょっと手を入れたみたのだ。新作スケジュール表も一挙に見れるけど、感想はどうかな?

1位 NEW SOFT シミュレーションRPGツクール

アスキー／'98年9月17日発売／5,800円／ツール

推定週間販売本数 7221本

推定累計本数 7221本

今回は手軽にゲーム制作を楽しめる、「ツクール」シリーズの最新作が、初登場1位に! できあがった作品を友達と見せあったりするのも楽しいぞ。

2位 前回1位 スレイヤーズ ろいやる2

角川書店・ESP／'98年9月3日発売／6,800円／RPG

推定週間販売本数 4516本

推定累計本数 5万9644本

今号はいよいよ第3の封印の塔を攻略。熱血正義オタクのアメリアは、勘違いがもとでリナと戦いに!? 全プレイヤー必見の記事はP172から!

3位 NEW SOFT 幻想水滸伝

コナミ／'98年9月17日発売／3,800円／RPG

推定週間販売本数 2271本

推定累計本数 2271本

入り込みやすい世界観と、とっつきやすいシステムがうれしい「幻想水滸伝」。ランキングはまあまあだけど、売上げは時期を考えても少なめ?

順位	前回	タイトル	メーカー／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
4位	前回2位	バッケンローダー	セガ／'98年8月6日発売／5,800円／S・RPG	2016本	4万2174本
5位	前回5位	お嬢様を狙え!!	クリスタルビジョン／'98年7月23日発売／6,800円／ADV(18歳以上推奨)	1582本	3万2871本
6位	前回4位	ルナ2 エターナルブルー	角川書店・ESP／'98年7月23日発売／6,800円(2枚組)／RPG	1556本	11万0013本
7位	前回3位	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	セガ／'98年8月6日発売／5,800円／SPT	1378本	3万1716本
8位	NEW SOFT	ファルコムクラシックス(セガサターンコレクション)	日本ビクター・日本ファルコム／'98年9月17日発売／2,800円／RPG	1365本	1365本
9位	前回9位	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	セガ／'98年4月29日発売／4,800円／S・RPG	1249本	6万5638本
10位	NEW SOFT	怒首領蜂(セガサターンコレクション)	アトラス／'98年9月17日発売／2,800円／SHT	1225本	1225本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月14日～9月20日。

★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー)

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

月	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	8日	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	7,200円	NECインターチャネル	恋愛SLG	②、18推、1-4メガRAM対応
	8日	コットン ブーメラン	4,800円	サクセス	SHT	
	8日	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	2,800円	バンダイ	ETC	欄外1
	15日	カプコン ジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	5,800円	カプコン	バラエティ	
	15日	SEGA AGES アイラブミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険 アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝	4,800円	セガ	ACT	
	22日	ROX－ロックス－	5,800円	アルトロン	PUZ	
	22日	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(通常版)	5,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	22日	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER(4メガRAM同梱版)	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
	22日	ストライカーズ1945II	5,800円	彩京	SHT	
	22日	CULDCEPT(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ
	22日	マジカルドロップIII～とれたて増刊号!～(セガサターンコレクション)	2,800円	データイースト	PUZ	
	22日	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～(セガサターンコレクション)	2,800円	ヒューマン	SLG	
	22日	ミズバク大冒険	3,800円	ビング	ACT	
	29日	バーチャコールS(通常版)	6,300円	キッド	恋愛SLG	マウス、マルコン、18推
	29日	バーチャコールS(初回限定版)	6,800円	キッド	恋愛SLG	②、マウス、マルコン、18推
	29日	せがた三四郎 真剣遊戯	4,800円	セガ	ETC	
	29日	ファルコムクラシックスII(通常版)	5,800円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	
	29日	ファルコムクラシックスII(限定プレミア版)	6,500円	日本ビクター／日本ファルコム	ETC	音楽CDつき
	29日	本格花札	5,800円	アルトロン	TAB	
11月	5日	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	6,800円	ガイナックス	ADV+麻雀	
	5日	リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	6,800円	セタ	ADV	
	12日	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	5,800円	カプコン	ACT	
	12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3(通常版)	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
	12日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3(ボーナスパック)	6,800円	TEN研究所	ETC	②、SANKYO FF対応
	19日	She'sn(シーズン)	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
	19日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA(セガサターンコレクション)	2,800円	セガ	格闘ACT	
	19日	Find Love 2～Rhapsody～	6,800円	ダイキ	恋愛SLG	18推
	19日	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
	26日	グランディア(メモリアルパッケージ)	4,200円	ゲーム アーツ／ESP	RPG	②
	26日	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊙パッケージ～	5,800円	ジャレコ	麻雀&ADV	③、18推
	26日	ウィザードリィ リルガミンサーガ	5,800円	ローカス／ソリトンソフトウェア	RPG	
	26日	e'tude prologue ～揺れ動く心のかたち～	5,800円	TAKUYO	ADV	
12月	3日	ウイニングポスト3 プログラム'98	6,800円	コーエー	SLG	
	3日	ファーランドサーガ 時の道標(通常版)	6,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
	3日	ファーランドサーガ 時の道標(初回限定版)	7,800円	テイジイエル	S・RPG	マウス
	未定	カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～	5,800円	カプコン	格闘ACT	
	未定	瑠璃色の雪	6,800円	キッド	恋愛ADV	18推
	未定	★Girl Doll Toy	6,800円	ザウス	ADV	18推
	未定	続 初恋物語 ～修学旅行～	7,800円	徳間書店／インターメディア・カンパニー	育成SLG	④
	未定	サクラ大戦 帝撃グラフ	4,800円	レッドカンパニー	ETC	②
	未定	よしもと麻雀倶楽部	未定	彩京	麻雀	
今秋	未定	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	
	未定	フレンズ～青春の輝き～	7,200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1-4メガRAM対応
	未定	ルームメイトW～ふたり～	6,800円	データム・ポリスター	ETC	②

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT USER DATA TOP20 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

ここのところ、ランキングでギャルものの元気さが目立っている感じかな。徐々にランクを上げてきている「せがた」あたりには、もうちょっと頑張ってほしいところだよね。

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

1位 前回2位 サクラ大戦　帝撃グラフ

レッドカンパニー／12月発売予定／4,800円（2枚組）／ETC

320 POINTS

開発進行度 ？%

新情報は次号にて

秋のゲームショウでは、プレイアブルなものを展示する予定とか。次号は新着画面の紹介に、新作ミニゲームのお披露目も!?　期待していてね。

13位 前回14位 ファルコムクラシックスII

日本ビクター・日本ファルコム／10月29日発売予定／5,800円〔通常版〕、6,500円〔限定版〕／ETC〔限定版音楽CDつき〕

159 POINTS

開発進行度 80%

アレンジ要素に期待！

「イースII」「太陽の神殿」と名作との呼び声の高い作品が収録されている本作。そのいずれもが、オリジナルアレンジがほどこされているのだ。

26位 NEW TITLE リアル麻雀アドベンチャー「海へ〜Summer Waltz〜」

セタ／11月5日発売予定／6,800円／ADV

70 POINTS

開発進行度 100%

実はもう完成してます

「リアル麻雀」シリーズの人気キャラクターが登場する本作。麻雀を打ってる時とはまた違う彼女たちの一面を見られそうだね。詳しくはP124で！

※データのポイントは10月2日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	サクラ大戦 帝撃グラフ	レッドカンパニー／12月予定	320
2	1	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル／10月8日	315
3	3	バーチャコールS	キッド／10月29日	225
4	10	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	218
5	6	新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス／11月5日	217
6	4	フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル／今秋予定	215
7	5	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／10月22日	212
8	8	リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜	ワープ／発売日未定	201
9	7	ワーズ・ワース	エルフ／今秋予定	196
10	11	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	バンダイ／10月8日	195
11	17	せがた三四郎 真剣遊戯	セガ／10月29日	173
12	9	ダービースタリオン	アスキー／今秋予定	170
13	14	ファルコムクラシックスII	日本ビクター・日本ファルコム／10月29日	159
14	12	She'sn（シーズン）	キッド／11月19日	153
15	18	瑠璃色の雪	キッド／12月予定	146
16	15	NOëL3	パイオニアLDC／今冬予定	142
17	16	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版〜発売5周年㊙パッケージ〜	ジャレコ／11月26日	141
18	19	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	NECインターチャネル／発売日未定	122
19	21	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／発売日未定	120
20	20	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／発売日未定	104

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
今秋	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
今冬	未定	七つの秘館　戦慄の微笑	7,800円	コーエー	ADV	
	未定	6インチまいだーりん	未定	キッド	ADV	
	未定	NOëL3	未定	パイオニアLDC	ADV	③
98年内	未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
99年春	未定	DEVICEREIGN（デバイスレイン）	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	未定	コナミ	ADV	
発売日未定	未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外2
	未定	Warrz（ワーズ）	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　〜霧のオルゴール〜	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
	未定	無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）	未定	KSS	SLG	
	未定	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
	未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
	未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
発売日未定	未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
	未定	かもめ大作戦 〜女神たちのささやき〜	未定	ピング	SLG	
	未定	バックガイナー〜よみがえる勇者たち〜完結編「そして、明日へ」	未定	ピング	SLG	
	未定	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※1 スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必須
※2「タワー オブ ドゥーム™」は4メガRAM対応、「シャドー オーバー ミスタラ™」は4メガRAM必須

カレンダーの見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
S・RPG…シミュレーションロールプレイング
QIZ…クイズ
EDU…エデュテイメント
MOV…インタラクティブムービー
ETC…その他

【対応機器】
ハンドル…レーシングコントローラー
マウス…シャトルマウス
マルチ…マルチターミナル6
アナログ…アナログミッションスティック
銃…バーチャガン
（1メガ）RAM…拡張RAMカートリッジ
4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB
マルコン…セガマルチコントローラー
ツイン…ツインスティック

【年齢制限など】
18推…18歳以上推奨
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】
★印もタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

セガサターン SATURN MAGAZINE Vol.112

読者参加型企画

読者レース WEEKLY

このコーナーの見方　このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は注目の新作はちょっとひとお休み。順位も安定？

WEEKLY セガサターン読者レース

↓オッズ表サターンA　10月2日現在発売済みサターンソフト総本数:1081本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～＜通常版／初回特典版＞	SLG+ADV	9.6646
2	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5758
3	3	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.5422
4	5	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.5107
5	4	仙窟活龍大戦 カオスシード＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.5098
6	6	サンダーフォースV＜通常版／スペシャルパック／サタコレ版＞	SHT	9.491
7	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.4846
8	9	グランディア	RPG	9.4786
9	8	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.478
10	10	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4725
11	11	CULDCEPT（カルドセプト）	TAB	9.46
12	12	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.4173
13	15	ヴァンパイア セイヴァー＜通常版／4メガRAM同梱版＞	ACT	9.4128
14	14	X-MEN VS. STREET FIGHTER＜4メガRAM同梱＞	ACT	9.4118
15	13	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4111
16	16	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.4109
17	17	デッド オア アライブ＜通常版／限定版＞	ACT	9.3869
18	18	街	NOV	9.3845
19	19	プリンセスクラウン	A•RPG	9.383
20	21	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.3808
21	20	サクラ大戦＜ソフト単品／特別限定版／サタコレ版＞	SLG+ADV	9.3762
22	22	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3647
23	23	シルエット ミラージュ	ACT	9.3563
24	25	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3352
25	24	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3333
26	26	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3295
27	27	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3236
28	28	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3213
29	29	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.3161
30	33	リンダキューブ 完全版	RPG	9.3114
31	31	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2981
32	30	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.298
33	32	ポリスノーツ	ADV	9.2939
34	35	ガングリフォンII＜通常版／ケーブル同梱版＞	SHT	9.284
35	34	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2809
36	37	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2761
37	38	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.257
38	39	だいな♥あいらん	ADV	9.2388
39	40	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2388
40	41	ゲーム天国＜通常版／極楽パック＞	SHT	9.2224
41	42	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.218
42	44	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.2165
43	43	メルティランサー Re-inforce＜通常版／初回限定版＞	SLG	9.2083
44	45	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2075
45	46	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1887
46	47	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1881
47	56	レイディアント シルバーガン	SHT	9.1551
48	52	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.1544
49	51	ワイプアウトXL	RAC	9.1538
50	50	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	SHT	9.1393
51	48	ステラアサルトSS	SHT	9.1309
52	49	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.1192
53	55	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1167
54	54	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.114
55	57	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1106
56	53	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.1056
57	58	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	9.1041
58	72	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	9.0952
59	61	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0909
60	60	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～	PUZ	9.0878
61	63	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0788
62	67	アンジェリークSpecial2＜通常版／プレミアムBOX＞	SLG	9.0765
63	64	バトルガレッガ	SHT	9.0736
64	69	バロック	RPG	9.071
65	65	マリカ～真実の世界～	RPG	9.0566
66	68	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0512
67	70	悠久幻想曲	RPG	9.0496
68	73	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.047
69	75	ラングリッサーIV＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版＞	SLG	9.0356
70	77	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97＜通常版／拡張RAM同梱版＞	ACT	9.0345
71	74	花組対戦コラムス	PUZ	9.0307
72	59	ルナ2 エターナルブルー	RPG	9.0246
73	80	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	9.0243
74	78	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	9.0227
75	66	SEGA　AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.015
76	71	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	9.0071
77	81	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0
78	82	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	9.0
79	83	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	9.0
80	92	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	9.0
81	107	組み立てバトル くっつけっと	SLG	9.0
82	84	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9989
83	85	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9944
84	88	BULK SLASH（サタコレあり）	SHT	8.9943
85	86	バーチャファイター	ACT	8.9885
86	90	怒首領蜂（ドドンパチ）（サタコレあり）	SHT	8.984
87	89	エターナルメロディ	SLG	8.9819
88	87	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	8.9746
89	79	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.9733
90	91	バーニングレンジャー	ACT	8.9729
91	93	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.9729
92	94	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9687
93	95	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.9687
94	104	アストラスーパースターズ	ACT	8.9615
95	96	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.9555
96	62	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	S•RPG	8.9529
97	97	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9518
98	98	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9463
99	99	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.9427
100	101	ストリートファイターZERO2	ACT	8.9385
101	100	バーチャコップ	SHT	8.9377
102	102	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9375
103	126	アンジェリーク デュエット＜通常版／プレミアムBOX＞	SLG	8.9333
104	103	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9299
105	105	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9206
106	106	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9204
107	110	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.9193
108	119	大航海時代外伝	S•RPG	8.909
109	108	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.9074
110	112	スーチーパイアドベンチャードキドキ　ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.9032
111	109	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版＜限定品＞	ACT	8.9006
112	111	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9
113	76	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.8983
114	117	クーリエ・クライシス	ACT	8.8947
115	113	ダライアス外伝	SHT	8.889
116	114	タクティクス オウガ	RPG	8.8826
117	115	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.8823
118	116	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8776
119	118	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8587
120	120	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8459
121	121	ファイティングバイパーズ	ACT	8.84
122	141	アナザー・メモリーズ	ADV	8.8333
123	123	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8252
124	124	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
125	125	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8223
126	127	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8114
127	129	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.8051
128	128	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.8031
129	130	Winter Heat	SPT	8.7926
130	208	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.7894
131	131	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7887
132	133	戦国ブレード	SHT	8.7873
133	136	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.7868
134	134	くのいち捕物帖	ADV	8.7857
135	132	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.7847
136	135	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.7826
137	139	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.7795
138	144	ネクストキング 恋の千年王国＜通常版／限定版＞	SLG	8.7777
139	137	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7741
140	138	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7741
141	140	パンツァードラグーン	SHT	8.7667
142	142	三國志V	SLG	8.7646
143	143	ウイニングポスト3	SLG	8.7608
144	145	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7575
145	146	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.7555
146	153	GRANDRED	SLG	8.75
147	147	セツ風の島物語	A•RPG	8.7446
148	151	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7429
149	149	デジタルピンボール～ラストグラディエータースVer9.7～	TAB	8.7428
150	150	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7425
151	152	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7417
152	155	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96＜ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック＞	ACT	8.732
153	122	魔導物語	RPG	8.7307
154	156	バイオハザード	ADV	8.725
155	154	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.7121
156	158	信長の野望・天翔記	SLG	8.7097
157	159	バーチャコップ2	SHT	8.706
158	148	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.7
159	161	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－＜通常版／超限定版＞	ACT	8.689
160	160	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6868
161	162	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6725
162	163	メタルスラッグ＜通常版／拡張RAM同梱版＞	A•SHT	8.6719
163	157	ソルディバイド	SHT	8.6666
164	164	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.665
165	165	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6599
166	167	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6576
167	166	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6567
168	168	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6538
169	169	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6538
170	171	ラングリッサーIII＜スペシャルパッケージ／サタコレ版＞	SLG&RPG	8.6457
171	175	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6379
172	172	お嬢様特急	ADV	8.6363
173	170	COTTOn2	SHT	8.6265
174	178	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.625
175	173	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6157
176	174	ストライカーズ1945	SHT	8.6157
177	176	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.6111
178	177	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6106
179	179	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.606
180	180	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.6043
181	181	太平洋の嵐 疾風の艨艟＜通常版／初回プレミアムボックス＞	SLG	8.6034
182	182	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	ACT	8.6
183	192	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.6
184	183	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.5993
185	184	デイトナUSA	RAC	8.5971
186	185	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5964
187	186	ファルコムクラシックス＜通常版／初回生産限定スペシャルディスク付／サタコレ版＞	RPG	8.5916
188	187	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5913
189	188	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.59
190	190	サムライスピリッツ天草降臨＜通常版／拡張RAM同梱版＞	ACT	8.5896
191	189	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5838
192	191	GROOVE ON FIGHT＜通常版／拡張RAM同梱版＞	ACT	8.5827
193	193	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.575
194	194	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5722
195	195	大航海時代II	SLG+RPG	8.5714
196	197	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5702
197	198	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.5671
198	203	すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.5666
199	199	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5645
200	200	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5625
201	201	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5571
202	202	サターンミュージックスクール＜通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版＞	ETC	8.5555
203	204	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.55
204	205	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
205	207	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
206	209	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.5451
207	206	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5401
208	213	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.5393
209	210	パップ・ブリーダー	SLG	8.5362
210	211	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.536
211	212	スティープ・スロープ・スライダーズ	SPT	8.5348
212	215	レイヤーセクションII	SHT	8.5321
213	214	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5221
214	216	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5122
215	218	DX人生ゲームII	TAB	8.5045
216	220	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5
217	221	維新の嵐	SLG+RPG	8.5
218	222	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.5
219	新	プラドルDISC Vol.6　吉田里深	ETC	8.5
220	224	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4892
221	225	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4834
222	223	BATSUGUN	SHT	8.482
223	226	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.4794
224	219	アンジェリークSpecial	SLG	8.4767
225	227	ハイパーデュエル	SHT	8.4731
226	228	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4698
227	217	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.4677
228	230	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.4612
229	229	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4548
230	231	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4515
231	233	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4507
232	232	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4504
233	36	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.45
234	249	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.45
235	234	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4456
236	235	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4438
237	243	信長の野望 将星録	SLG	8.44
238	236	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4391
239	237	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4363
240	新	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	8.4347
241	239	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.4214
242	240	提督の決断III	SLG	8.42
243	196	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.4166
244	242	ストリートファイターZERO	ACT	8.4166
245	241	リアルバウト餓狼伝説スペシャル＜ソフト単体／拡張RAM同梱版＞	ACT	8.414
246	244	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.4083
247	245	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.4
248	246	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.4
249	247	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3974
250	248	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3962
251	251	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3817
252	252	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3782
253	255	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.3761
254	253	NIGHTRUTH#03 "二つだけの真実"	ADV	8.3684
255	254	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3641
256	250	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3529
257	257	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
258	258	スナッチャー	ADV	8.3466
259	259	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3389
260	260	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.3333
261	261	グレイテストナイン'96	SPT	8.3311
262	263	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3271
263	264	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3214
264	262	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.3181
265	266	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.3181
266	267	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3179
267	265	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.317
268	268	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3137
269	238	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.313
270	256	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3095
271	270	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3076
272	269	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.3051
273	271	太閤立志伝II	SLG	8.3048

オッズ表サターン上位寸評

本命内の中堅どころが乱高下？今後も注目か？

最近は首位争いも安定傾向の中、9点前後のソフトが乱高下気味みたいだね。58位に上昇の「神宮寺」に対し、96位に落ちた「ブラックマトリクス」。今後も要注目だぞ。

いよいよシナリオ3が発売。「SFIII シナリオ2」は3位に。

【こ、今週も大変だったんだな……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「ぬーっ」「やや、なんか怖いんだな、隊長の顔」「ぬーっ」「そ、それにしても、ここんとこの忙しさとネタのギリギリさは、もはや雑誌の許容範囲を超えてるんだなっ」「9月21日になって、参入ライセンシィメーカー発表されても困るんだな、もう。他のゲーム情報も大変な遅れようで届くし……。みんな他のとこはとこはどうなのかな？　デンちゃんとこは大丈夫だったのかな？　ネタをいろいろ見比べてみるんだなっ」「ぬーっ」「ま、まだ隊長が静まらないんだな。つ、次行くんだな」

⬇オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
274	276	三國志英傑伝	SLG	8.2954
275	273	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2923
276	274	Tactics Formula	TAB	8.2916
277	272	パズルボブル3	PUZ	8.2837
278	283	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.2727
279	275	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2703
280	278	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
281	279	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2553
282	277	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.251
283	281	ディスクワールド	ADV	8.25
284	282	Wizards' Harmony	SLG	8.2415
285	284	UNO DX	TAB	8.24
286	285	紫炎龍	SHT	8.238
287	286	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2352
288	287	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2343
289	308	ポケットファイター＜4メガ拡張RAM対応＞	ACT	8.2343
290	288	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.232
291	289	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2299
292	290	バブルシンフォニー	ACT	8.2285
293	291	AMOK	SHT	8.2272
294	292	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.2186
295	293	対局将棋 極II	TAB	8.2142
296	295	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2049
297	302	マジカルドロップ2	PUZ	8.2016
298	296	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
299	297	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.1965
300	301	ガンバード	SHT	8.1887
301	299	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.188
302	300	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
303	298	神秘の世界エルハザード	ADV	8.186
304	303	冒険活劇モノモノ	RPG	8.1851
305	294	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	8.1833
306	304	大運動会	SLG	8.1825
307	305	ソロ・クライシス	SLG	8.1739
308	306	森高千里［渡良瀬橋／ララ サンシャイン］	ETC	8.1698
309	313	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	ACT	8.1587
310	310	メルティランサー～銀河少女警察2086～＜通常版／限定版＞	SLG	8.155
311	311	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.1532
312	309	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.1488
313	312	LULU	ETC	8.1449
314	314	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
315	315	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1407
316	316	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
317	317	アースワームジム2	ACT	8.1363
318	307	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.1333
319	318	将棋まつり	TAB	8.1309
320	319	重装機兵レイノス2	ACT	8.1271
321	320	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.1095
322	322	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.1074
323	321	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.105
324	326	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.1033
325	323	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.1029
326	325	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.101
327	327	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0969
328	328	ファンタステップ	ADV	8.0952
329	329	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0912
330	330	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0911
331	331	スーパーールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0873
332	332	Shadows Of The TUSK	SLG	8.0769
333	333	怪盗セイント・テール	ADV	8.0736
334	324	ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～	S•RPG	8.0714
335	334	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	SHT	8.0714
336	336	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.0666
337	337	ブラストウインド	SHT	8.0615
338	338	優駿クラシックロード	SLG	8.0606
339	339	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
340	340	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
341	341	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.057
342	348	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0555
343	342	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
344	343	ブラックドーン	SHT	8.0526
345	344	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	8.05
346	345	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
347	363	チョロQパーク	RAC	8.0487
348	346	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0406
349	347	MYST	ADV	8.0392
350	350	サウンドノベルツクール2	ETC	8.0238
351	352	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0234
352	351	スレイヤーズろいやる	RPG	8.0158
353	353	ラストブロンクス	ACT	8.0143
354	354	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0108
355	335	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	8.0
356	355	月下の棋士～王竜戦～	TAB	8.0
357	357	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0
358	358	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.0
359	359	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
360	360	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
361	361	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9855
362	349	エリア51	SHT	7.9756
363	362	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9743
364	364	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.9726
365	373	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	7.9714
366	365	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
367	369	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9538
368	367	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9537
369	368	F-1 Live Information	RAC	7.9536
370	370	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9459
371	371	南方珀堂登場	ADV	7.9444
372	372	大江戸ルネッサンス	SLG	7.9428
373	374	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	ACT	7.9333
374	375	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.923
375	376	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.92
376	377	ダークセイバー	A•RPG	7.9189
377	378	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9185
378	379	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9166
379	380	テナントウォーズ	TAB	7.9166
380	280	バッケンローダー	S•RPG	7.909
381	381	ワールドカップ'98フランス～Road to Win～	SPT	7.9
382	382	ソビエトストライク	SHT	7.8965
383	383	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
384	385	放課後恋愛クラブ～恋のエチュード～＜通常版／初回限定版＞（18歳以上推奨）	SLG	7.8842
385	384	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.8815
386	386	SONIC R	RAC	7.8799
387	387	WILLY WOMBAT	ACT	7.8717
388	388	誕生S～Debut～（18歳以上推奨）	SLG	7.8705
389	390	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
390	389	The Tower	SLG	7.8474
391	391	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8449

◯新着対抗馬紹介

忘れた頃にランクイン……の新着4本。さてデキはどう？

219着 NEW SOFT プラドルDISC Vol.6 吉田里深

Sada Soft／'97・9・25
3,000円／ETC

全投票平均点	8.5
本誌の平均点	—

毎回、雑誌グラビアやTVCMなどのメディアで活躍している女性タレントにスポットをあてて、彼女のグラフィックやムービー、ミニゲームなどを収録。サターン版、グラビア集（ビデオクリップと呼ぶには、ムービーが少なすぎる）といったところか。そのアイデアは評価できる。価格も3,000円と、妥当なところ（シリーズ数が多いから、もう少し安くても……とも思うけれど）。シリーズとして定着し、今回ですでに6本目というのも人気の証拠？（神奈川県・平田基樹・21歳）

240着 NEW SOFT プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子

Sada Soft／'97・8・8
3,000円／ETC

全投票平均点	8.4347
本誌の平均点	—

ソフトの構成は毎回同じ。しかも、今まで発売されているシリーズのどれも、どちらかといえばマイナーなタレントなのが残念である。超売れっ子とまで言わないが、せめてもう少し知名度のある子にスポットを当ててほしかった。コアなファン以外にはうれしくもなんともないじゃないか。しかし、マイナーでも自分の気に入ってる子のプラドルが発売されたら……両手を上げて喜んでしまうだろう。一部のファンへのピンポイント作品（笑）。（神奈川県・平田基樹・21歳）

464着 NEW SOFT NOON（ヌーン）

マイクロキャビン／'98・1・29
4,800円（マルチターミナル6対応）／ACT＋PUZ

全投票平均点	7.5
本誌の平均点	5.33

グラフィックはとてもキレイだし、ビー玉をモチーフにした宝玉もキレイ。音楽もノリノリで、キャラクターはモロ好み。これだけ好条件がそろっていながら、肝心のゲーム部分にいいところが見い出せないのは残念至極。なんといっても、スピード感に欠けるゲーム性が問題。ちまちまと操作しては、細々と消す。この単調な繰り返しで、プレイの仕方で一発逆転する、なんていうスリルがまったくといっていいほどないのだ。もっと、連鎖を活用できるようにしてほしかった。狡猾かつ確実に攻めてくる、対コンピュータ戦ではなおさらのこと。残念の一言につきる。（千葉県・村上霞・23歳）

532着 NEW SOFT ワンダースリー／アーケードギアーズ

エクシングエンタテイメント／'98・3・5
5,800円／ETC

全投票平均点	7.25
本誌の平均点	6.0

3タイトルが1つにまとまった、なんとも家庭用チックなコンセプトの元アーケードゲーム。どれも小粒ながら丁寧に作り込まれており、アーケード版が稼動していた当時から数年経過した今でも、それなりに遊べる内容なのがうれしい。ただ、昨今のゲームに比べて"それなり"って程度だけど。個人的に「チャリオット」が一番のお気に入り。（東京都・服部麻美・27歳）移植は合格。シューティングに横スクロールアクション、パズルとバラエティにも富んでるし、元々完成度も高め。しかし古いゲームであることは確かで、華やかさに欠ける。＋αがあれば……。（東京都・大内樹貴・26歳）

●新着単穴馬紹介

ジャンルも様々な新着ソフト。こちらも忘れた頃に……？

580着 NEW SOFT パチンコホール～新装大開店～

ネクストン／'98・2・26
6,800円／SLG

全投票平均点	7.0
本誌の平均点	6.66

パチンコ台のシミュレーションゲームはいくつもあるけれど、パチンコ店ってとこが新鮮でいい。そのシミュレーション部分もパチンコ台そのものばかりでなく、店舗の内装から景品選び、客の動向、はては出店するまでの法律的な手続きと、裏の裏までシミュレートしているところがすごい。このソフトをやった後で実際にパチンコ店に行く時には、違った目で観察してしまいそう。（静岡県・清水大貴・29歳）

718着 NEW SOFT オリンピックサッカー

ココナッツジャパンエンターテイメント／'96・8・30
5,800円／SPT

全投票平均点	5.9
本誌の平均点	5.66

アトランタオリンピックという、実際の試合をベースにしているのに選手が実名じゃないのが気になる。また参加する国は多いのに、それぞれ選手が11人ずつしかいないのも寂しすぎる。サッカーゲームとしてのデキはまあまあなんだけど、タイミングや細かい部分での作り込みの甘さが目立つ。ゲームの中身はそれほど悪くないのに……。とにかく、今さらアトランタと言われても……。（愛知県・新田泰暁・26歳）

769着 NEW SOFT NBA JAM エクストリーム

アクレイムジャパン／'97・2・28
5,800円（マルチターミナル6対応）／SPT

全投票平均点	5.0
本誌の平均点	6.66

当社比1.5倍って感じで、キャラクターがでかい。バスケ特有の、ダイナミックな試合を堪能できる。でも、ジョーダンなど一部の超選手たちがいないのが残念。（東京都・戸田文昭・23歳）操作しづらい、読み込み時間が長いなど期待外れ。グラフィックもいまいちで、海外ゲームの日本人に向かない部分の集大成のように感じられる。（群馬県・桜井孝・34歳）

828着 NEW SOFT VIRTUAL麻雀

マイクロネット／'98・3・5
8,800円（18歳以上推奨）／TAB

全投票平均点	3.375
本誌の平均点	4.66

コンピュータの思考時間が短いのは評価できるが、ロード時間の長さや量の多さには閉口してしまう。ちょっとした演出や脱衣シーン、画面の切り替わりなどでもすぐロード。せっかく思考時間が短くても、これでは台無し。ポリゴンギャルへの賛否両論はともかく、テンポの悪すぎることで、じっくり鑑賞することすらできない。（山口県・庄野栄二・39歳）

【いやー、発売日】「たいっちょーっ!(シュタッ)」「むっ?」「ドリームキャストの発売日がついに決まったでやんスっ(シュタタッ)」「ほう、確か11月27日だったかの。むー、カウントダウンつーか、ゲーム的に言うとカンスト(※カウントストップ)ってとこかの? なーっはははははは」「あのー、たいちょう……、それ以上言うと、怒られますよう、たいちょう……」「まー、いーじゃないかい。みんな給料日の後だし、タイタニックのビデオとぶつかんなくていーし」「はあ……」「タイタニックだけに、ぶつかんなくて良かったわいっ。ぬはははははははは」「はあ……」「というわけで、今週はドリームキャスト発売まであと56日でカンスト(笑)」「次回、時は動き出しますデスな」「ぬ」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
392	392	麻雀大会IISpecial	TAB	7.84
393	394	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	SLG	7.8333
394	396	三國志IV	SLG	7.8318
395	397	ウイニングポスト2	SLG	7.8104
396	398	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.8098
397	399	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8096
398	409	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.8095
399	422	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.8076
400	401	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.8064
401	402	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
402	400	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣＜ソフト単体／RAM同梱＞	ACT	7.8009
403	403	ZORK I	ADV	7.8
404	404	バトルバ	RAC	7.7937
405	406	金田一少年の事件簿～星見島 悲しみの復讐鬼～	ADV	7.7846
406	407	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.7826
407	408	提督の決断II	SLG	7.7826
408	410	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7647
409	411	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7586
410	412	ビクトリーゴール	SPT	7.7555
411	413	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～	SLG	7.7551
412	415	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7535
413	416	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7522
414	414	EVE The Lost One	ADV	7.7511
415	417	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
416	405	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7466
417	419	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7419
418	418	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7379
419	420	卒業III～Wedding Bell	SLG	7.7352
420	421	バーチャル競艇	SPT	7.72
421	423	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7142
422	424	BIG HURT ベースボール	SPT	7.7142
423	425	速攻生徒会	ACT	7.7096
424	445	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	RPG	7.6956
425	428	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.693
426	426	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
427	427	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6891
428	429	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6825
429	430	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6822
430	431	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	7.6785
431	432	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	7.6666
432	433	じゃんぐリズム	ACT	7.6666
433	434	セクシーパロディウス	SHT	7.6605
434	439	海底大戦争	SHT	7.6595
435	435	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6557
436	436	でろ～んでろでろ	PUZ	7.6538
437	437	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6392
438	438	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
439	440	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.6326
440	395	テニス・アリーナ	SPT	7.6153
441	441	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.6153
442	442	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.6
443	443	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5943
444	444	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.5913
445	446	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5891
446	447	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5869
447	448	エーベルージュ	SLG	7.5855
448	449	魔法学園ルナ	RPG	7.5846
449	450	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.5789
450	451	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5786
451	452	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.574
452	453	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5584
453	454	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5581
454	455	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5458
455	456	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
456	457	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5427
457	458	くるりんPA!	PUZ	7.5405
458	459	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5403
459	460	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
460	461	DJ wars	ETC	7.5384
461	462	アルカナ ストライクス	RPG	7.5247
462	463	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.52
463	464	GT24	RAC	7.5
464	新	NOON（ヌーン）	PUZ	7.5
465	465	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
466	466	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4957
467	467	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4941
468	468	新テーマパーク	SLG	7.4923
469	469	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	7.4854
470	473	リグロード サーガ2	S•RPG	7.4812
471	470	金沢将棋	TAB	7.48
472	471	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
473	472	ロードラッシュ	RAC	7.4776
474	474	首都高バトル'97	RAC	7.4754
475	475	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.4732
476	476	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.469
477	477	NHL'97	SPT	7.4666
478	479	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
479	480	幻のブラックバス	SPT	7.4615
480	481	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.461
481	505	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.4583
482	482	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.4567
483	483	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
484	478	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4486
485	484	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～（18歳以上推奨）	RPG	7.4454
486	485	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
487	486	リグロード サーガ	RPG	7.4427
488	488	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.432
489	489	日焼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4313
490	393	SUPER TEMPO	ACT	7.4285
491	490	わくわく7＜通常版／拡張RAM同梱版＞	RPG	7.425
492	491	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.4222
493	493	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
494	492	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.4197
495	494	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4189
496	495	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.4177
497	496	RAY MAN レイマンよ! エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
498	498	ウイニングポストEX	SLG	7.3923
499	499	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	SLG	7.3921
500	497	センチメンタルグラフティ＜通常版／初回限定版＞	SLG	7.3912
501	500	NBA JAMトーナメントエディション	SPT	7.386
502	501	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3858
503	502	皇龍三國演義	SLG	7.375
504	504	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	SHT	7.372
505	503	シムシティ2000	SLG	7.3698
506	506	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3631
507	507	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.36
508	508	ゴジラ一列島震撼一	SLG	7.3593

Vol.49 セガサターンの名作にスポットをあてる…

サタマガ推奨名馬

Written by 漁ん（いさり）

ヴァンパイア セイヴァー

●カプコン●'98年4月16日発売
●5,800円（4メガRAM同梱版／7,800円、4メガRAM必須）
●ACT

読者	9.4128
本誌	9.66

俺に関ったすべての人に謝りたい。あと、感謝してます。

ソフトDATA

5/29号の初登場は6着、9.5252の好オッズをマーク。翌週は9.5808で4位まで登りつめた「ヴァンパイアセイヴァー」。現在は9.4点前後、15位あたりを堅持中。推定販売本数は約14万6千本となかなか。

厩舎情報 ヴァンパイアセイヴァー ひとくちメモ

アーケードの人気対戦格闘ゲーム「ヴァンパイア」のシリーズ第3作「ヴァンパイアセイヴァー」をベースに、シリーズ第4作「セイヴァー2」からの新キャラクターを追加し、バランス調整を施した内容となっている。それまでのゲームにないさまざまな新システムを採用して、対戦が深みを増している一方で、ボタン連打によって相手の攻めから脱出できる「アドバンシングガード」などの初心者救済処置もとられている。拡張RAMカートリッジ4メガを用いての移植度も非常に良好。

とっつきやすさと奥深さ

対戦格闘ゲームの話をすると必ず聞くのが「ストII は面白かったよね」という声。しかし、その当時のゲーセンに行かなかった俺はこの流行には乗らなかった。

時は流れ、学業を終え、田舎から上京した俺はゲーセンに通うようになっていた。その時も俺は「ストII」シリーズには触れなかった。いや、触れられなかったのだ。その理由は、それまで対戦格闘ゲームで遊び続けてきた者と、そうでない者との圧倒的な腕の差。瞬殺され続けた俺は、ついに「ストII」を諦めた……。

そんな俺が対戦ゲームにハマるきっかけとなったのが「ヴァンパイアハンター」、すなわちここで薦める「ヴァンパイアセイヴァー」の前作にあたるゲームである。

「ヴァンパイア」シリーズの魅力のひとつは、そのとっつきやすさにある。ボタンを順番に押すだけで成立する連続攻撃「チェーンコンボ」や、単純なコマンド入力による派手な必殺技、たとえジャンプしてしまった後でも防御行動がとれる「空中ガード」など、初めて対戦格闘ゲームに触れるプレイヤーでもプレイしやすいゲームシステムとなっているのだ。

少しゲームに慣れてきた中級者ならば、各キャラクターの持つダッシュなどの特殊能力を生かして、取れる行動の幅を一気に広げることができる。この段階こそが「ヴァンパイア」シリーズの特徴であると俺は考える。これが「ストII」の場合だと、技が出るようになったとたんに“足払いをギリギリでかわして、その隙に攻撃”というシビアな世界に放り込まれることになる。言い方はチト乱暴だが“取れる行動が多い分、初心者でもごまかしが効く”のだ。かといって、上級者にとって底の浅いゲームかというと決してそんなことはない。上級者は中級者のさらに上をいく連続攻撃をもって相手を叩きふせ、上級者同士の対戦では相手の出方をうかがう緊張感あふれる戦いも楽しめる。当然、中～上級者になるには、それなりの練習が必要だが……。思い出すのは湯水のようにコインを筐体に投入したあの頃――。初心者時代の、あの努力を家に居ながらにして、熟練者と遭遇することなく積むことができるのだから、今どきのプレイヤーは幸せである。「対戦格闘は難しいから」、「ゲーセン行っても勝てないし……」。こんな声をよく耳にする。そんな人は、まず「セイヴァー」で練習してみよう。ホント、とっつきやすいから。

ダークフォースなど、見た目にも派手な新システムも。もちろんキャラも多彩。

check! 奥深い対戦を生む大胆な動きのキャラクター

このゲームを語るうえで忘れてはならないのが“ダークストーカー”と呼ばれる登場キャラの魅力。魔物である彼らは人間では表現できない個性的な動きが可能なため、その対戦には他の格闘ゲームにない派手さがある。格闘ゲーム初心者でも、見た目で楽しむことができるうえ、動きの自由度が対戦の奥深さにもつながっているのだ。

対戦相手を女性に変身させてから生き血をすする、吸血伯爵デミトリの必殺技。……これはちとオタクっぽいか。

空中を滑空するジェダ。人間同士ではありえない、魔物ならではの大胆な動きが、派手で奥深い対戦を生みだす。

最近の読者のコメントは?

「セイヴァー」は、拡張RAMの威力を発揮した代表作であると思う。欲を言えば、練習モードなどの追加要素がほしかった。（三重県・篠田一也・23歳）完全移植! しかしハメ技も多く、全体的に技のダメージが少ないように見える。フォボス、パイロンが弱すぎるといったゲームバランスの悪さも目立つ。（京都府・和田良博・19歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

4M拡張RAMによる完全移植＋αを実現したこの作品、皆さん楽しんでいただけてるでしょうか? まだという方、ダマされたと思ってやってみてください。ダマされていなかったことがわかるでしょう。名馬は丈夫で長持ち。このソフトもいつどんな時にプレイしても盛り上がること間違いなし! です。ぜひどうぞ。

【10月9日発売号サタマガでっ!】「たたたたたたたたたいっちょー!!! 次週10月9日発売号サタマガで、いよいよバーチャ3tbとセガラリー2のドリームキャスト版の画面写真があっ!」「ぬふふふふふふ。ハチよ、そんなことは序の口。なんと、次号のサタマガでは、それらのページよりも先頭に、さらに大ネタが炸裂っ!!」「おほぅ! そ、それはいったい……」「次週サタマガは10月9日（金）発売」「……そんなことは聞いてないんだな、たいちょう」「神保町とかでフライング購入して、BBSにネタバラすなよ、コラ」「……誰に言ってるんだな、それは?」「ぬーっ」

⬇オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
509	509	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3574
510	510	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.3571
511	511	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
512	512	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.3433
513	513	エイリアン トリロジー	SHT	7.3333
514	514	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.3333
515	516	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3236
516	515	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3135
517	517	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
518	518	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.31
519	519	セガサターンで発見!!たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.3095
520	520	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.3088
521	521	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.3043
522	522	ザ・ホード	SLG	7.3015
523	523	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	7.3
524	487	ファーランドサーガ	S•RPG	7.2903
525	524	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2872
526	525	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
527	526	落ちゲー・デザイナー 作ってポン!	PUZ	7.2727
528	529	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2716
529	527	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.2708
530	528	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2666
531	530	昇龍三國演義	SLG	7.2592
532	新	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.25
533	531	疾風魔法大作戦	SHT	7.2463
534	532	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2448
535	533	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
536	534	デジグ アクアワールド	PUZ	7.2307
537	535	テーマパーク	SLG	7.2158
538	356	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.2142
539	536	シェルショック	SHT	7.2142
540	537	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
541	538	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
542	539	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
543	540	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1794
544	541	実戦 パチスロ必勝法!3	TAB	7.1764
545	542	WORMS	SLG	7.1578
546	543	ゲックス	ACT	7.1578
547	544	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1428
548	545	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.1428
549	546	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
550	547	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1411
551	548	おまかせ!退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
552	549	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.1296
553	550	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1283
554	551	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
555	552	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1263
556	557	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.1255
557	553	Body Special 264	PUZ	7.125
558	554	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
559	555	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1234
560	558	Wizard's Harmony2	SLG	7.1111
561	559	サンダーホークⅡ	SHT	7.093
562	366	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	7.0909
563	568	天地無用!魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.0803
564	560	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
565	561	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
566	562	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0689
567	563	風水先生	SLG	7.0689
568	564	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
569	556	日本代表チームの監督になろう!～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.0652
570	566	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
571	567	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0541
572	569	Cubic Gallery	ETC	7.0476
573	570	ドゥーム	A•SHT	7.0454
574	571	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0369
575	572	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.0259
576	573	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0155
577	574	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.0
578	575	ROBO・PIT	ACT	7.0
579	576	ビッグ一撃!パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
580	新	パチンコホール～新装大開店～	SLG	7.0
581	565	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9687
582	577	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	6.9655
583	579	神凰拳	ACT	6.9583
584	578	水滸演武	ACT	6.9532
585	580	ステークスウィナー	ACT	6.9512
586	581	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.9473
587	582	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
588	583	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9375
589	584	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.9259
590	585	七つの秘館	ADV	6.925
591	586	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
592	587	柿木将棋	TAB	6.9142
593	588	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.9125
594	589	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
595	590	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
596	591	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8899
597	592	サイドポケット3	TAB	6.8888
598	593	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.8767
599	600	天地無用!登校無用アニラジコレクション	ADV	6.8767
600	594	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.875
601	595	ナイトストライカーS	SHT	6.862
602	596	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
603	597	新型くるりんPA!	PUZ	6.8421
604	598	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8412
605	599	銀河英雄伝説	SLG	6.8333
606	601	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
607	602	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.81
608	603	ゲームの達人	TAB	6.8037
609	604	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
610	605	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
611	606	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
612	607	スカイターゲット	SHT	6.7785
613	608	卒業アルバム	ETC	6.7777
614	614	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.7619
615	609	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.756
616	610	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.75
617	611	もうちゃ	PUZ	6.75
618	612	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7466
619	613	ダライアスⅡ	SHT	6.7377
620	615	AI将棋	TAB	6.72
621	616	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
622	617	AI囲碁サターン版	TAB	6.7142
623	618	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
624	619	クリーチャーショック	SHT	6.6708
625	620	永世名人	TAB	6.6708
626	621	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.6666
627	622	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.6666
628	623	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
629	624	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
630	625	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
631	626	オワワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
632	627	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.61
633	628	闘神伝URA	ACT	6.6084
634	629	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
635	631	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
636	632	三國志リターンズ	SLG	6.5789
637	633	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
638	634	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5568
639	635	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.5555
640	636	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.543
641	637	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.5384
642	638	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.5357
643	639	プリンセスクエスト＜通常版／特別限定版＞	RPG	6.5333
644	642	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5232
645	641	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
646	643	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5119
647	648	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5084
648	640	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5
649	644	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
650	646	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
651	647	Tactical Fighter	SLG	6.5
652	650	ロックマンX3	ACT	6.5
653	649	ゲームの達人2	TAB	6.4864
654	651	ブラックファイアー	SHT	6.475
655	652	レーサーシング セガサターン	RAC	6.458
656	653	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4473
657	654	ズープ	PUZ	6.4375
658	655	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
659	656	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
660	657	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
661	658	闘神伝S	ACT	6.4064
662	659	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4054
663	630	SAVAKI（サバキ）	ACT	6.4
664	660	激突甲子園	SPT	6.3962
665	661	だいすき	ADV	6.3888
666	662	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
667	663	m～君を伝えて～	SLG	6.3653
668	664	マジカルドロップ	PUZ	6.3617
669	665	躍兎爺劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
670	666	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.3488
671	667	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.3406
672	668	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.34
673	669	究極タイガーⅡ Plus	SHT	6.3333
674	645	フィッシング甲子園	SPT	6.32
675	670	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	6.3191
676	670	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
677	671	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
678	672	麻雀・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2838
679	675	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.2704
680	673	忍べまん丸	ACT	6.2666
681	674	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
682	677	実戦麻雀	TAB	6.2307
683	680	爆れつハンター	ADV	6.2117
684	681	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2089
685	678	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.204
686	679	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
687	682	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
688	683	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.1818
689	684	actua GOLF	SPT	6.1818
690	685	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.1764
691	686	GOTHA～イスマイリア戦役～	SLG	6.168
692	687	テトリスプラス	PUZ	6.1666
693	690	THE野球拳スペシャル～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1381
694	688	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.1363
695	689	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
696	691	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
697	692	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
698	693	D-XHIRD	ACT	6.0909
699	694	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.0888
700	704	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	6.0625
701	695	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.0474
702	696	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.04
703	697	逆鱗弾	SHT	6.037
704	698	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
705	699	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	6.0
706	701	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
707	700	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	5.96
708	702	BUG TOO!!	ACT	5.9444
709	703	競艇伝説3 遥かなる戦い	ETC	5.9396
710	705	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.931
711	706	タクマラカン ～数独傅奇～	SHT	5.9285
712	707	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
713	708	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
714	709	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.92
715	710	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
716	711	スペースインベーダー	SHT	5.9117
717	712	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
718	新	オリンピックサッカー	SPT	5.9
719	713	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
720	714	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8947
721	715	モータルコンバットⅡ完全版（X指定）	ACT	5.8625
722	716	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
723	717	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
724	718	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.8275
725	719	I miss you.	ADV	5.8181
726	720	DARKSEEDⅡ	ADV	5.8
727	721	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
728	722	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.7647
729	723	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
730	727	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.7368
731	724	「占都物語」その1	ETC	5.7142
732	725	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
733	726	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
734	728	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
735	729	マジックカーペット（通常版／マルコン同梱版）	SHT	5.6521
736	730	ミント警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.6428
737	731	Cat the Ripper～13人目の探偵士～	ADV	5.6363
738	732	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
739	733	タイムギャル&忍者ハヤテ	ACT	5.625
740	734	Race Drivin'	RAC	5.5885
741	735	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
742	736	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	5.5641
743	737	出動!ミニスカポリス＜通常版／初回限定版＞（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
744	738	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
745	739	麻雀悟空 天竺	TAB	5.5149
746	740	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
747	741	ジャングルパーク～サターン島～＜通常版／限定版＞	ADV	5.4782
748	742	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
749	743	戦略将棋	TAB	5.4375
750	744	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4076
751	745	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.3866
752	746	ゲイルレーサー	RAC	5.3805
753	747	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
754	748	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
755	749	Break Thru!	PUZ	5.2631
756	750	麻雀厳流島	TAB	5.258
757	751	ブレインバトルQ	QIZ	5.2571
758	752	新海底軍艦	SLG	5.25
759	753	Jリーグ GO GO ゴール!	SPT	5.2321
760	754	2TAX GOLD	QIZ	5.2
761	755	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1879
762	756	球転界	PIN	5.1555
763	757	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.1195
764	758	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.1142
765	759	TAMA	ACT	5.1138
766	760	ダイダロス	SHT	5.0839
767	761	クロックワークス	PUZ	5.0769
768	762	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	5.0526
769	新	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.0
770	763	BREAK POINT	SPT	5.0
771	764	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.0
772	765	シミュレーション・ズー	SLG	4.9166
773	766	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
774	767	ケリオトッセ!	ACT	4.9
775	768	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.8939
776	769	3D Lemmings	PUZ	4.8666
777	770	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
778	771	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
779	772	サイベリア	SHT	4.8055
780	773	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
781	774	ハイオクタン	RAC	4.7391
782	775	HORROR TOUR	ADV	4.7368
783	776	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.7333
784	777	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
785	778	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
786	783	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻（サタコレあり）	TAB	4.7142
787	779	エアーズアドベンチャー	RPG	4.7062
788	780	タイタンウォーズ	SHT	4.65
789	782	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
790	784	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	4.5909
791	785	ゲン ウォー	SHT	4.56
792	786	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
793	781	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	4.5476
794	787	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5135
795	788	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.476
796	789	麻雀学園祭＜通常版／初回限定版＞（18歳以上推奨）	TAB	4.4444
797	790	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
798	791	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
799	792	北斗の拳	ADV	4.3157
800	793	FIFAサッカー'96	SPT	4.3018
801	794	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2285
802	798	エルフを狩るモノたち	ADV	4.1975
803	795	バーチャルオープンテニス	SPT	4.152
804	796	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.1428
805	797	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
806	799	キューブバトラー	PUZ	4.1212
807	800	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
808	801	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.0327
809	802	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	4.0
810	803	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.9795
811	804	バーチャルバレーボール	SPT	3.9506
812	805	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
813	806	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	ADV	3.9189
814	807	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
815	808	熱血親子	ACT	3.8602
816	809	天下制覇	SLG	3.7058
817	810	痛快!スロットシューティング	ETC	3.6666
818	811	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
819	812	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.64
820	813	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
821	814	必殺!	ACT	3.6206
822	815	トランスポート タイクーン	SLG	3.5789
823	816	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.5
824	817	ハットトリックヒーローS	SPT	3.4594
825	818	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
826	819	龍的五千年	ADV	3.4166
827	820	イエローブリックロード	ADV	3.4
828	新	VIRTUAL 麻雀	TAB	3.375
829	821	グリッドランナー	ADV	3.3448
830	822	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
831	827	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1481
832	823	学校の怪談	ADV	3.1418
833	824	奥寺康彦の世界をめざせ!サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
834	825	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.1052
835	826	STRIKER'96	SPT	3.0909
836	828	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.887
837	829	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
838	830	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
839	831	南の島にブタがいた	PUZ	2.7297
840	832	FIST	ACT	2.6938
841	833	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6732
842	834	カオスコントロール	SHT	2.6491
843	835	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.6071
844	836	PLANET JOKER	SHT	2.5915
845	837	結婚～Marriage～	SLG	2.5843
846	838	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
847	839	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
848	840	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5512
849	841	テラクレスタ3D	SHT	2.4871
850	842	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.4782
851	843	Defcon5	SLG+RPG	2.4426
852	844	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.3992
853	845	スタンバイ Say You!（18歳以上推奨）	ADV	2.385
854	846	ハートビートスクランブル	ADV	2.3611
855	847	スターファイター3000	SHT	2.2068
856	848	デス クリムゾン	SHT	2.167

オッズ表サターン下位寸評

なぜか飛び交うデス様2DC化!? ウワサは本当か？

メガドラ最後のソフトは、いまだに万の大台で取り引きされているプレミアがついたが、サターンでは早くもこのデス様にプレミアがつきつつあるとのウワサ。今からデス様に投資せよ!?

デス様DCのウワサがなぜか高まる昨今。真相はいかに？

【移植モノなんスかね？ それは?】「たいっちょー!! で、その大ネタというのは、いったい?」「なななななな、なんと、次号サタマガは10月9日（金）発売っ」「…………だから、誰もそんなことは聞いてないんだな」「なんと、次号サタマガでは、さっきのネタよりもさらにビッグなネタが巻頭を飾っているのじゃあああああ!!」「へ？ そ、それはもしかして……例の……」「ぬふふふふふふふ。次号サタマガは、他の専門誌不在の独壇場っ!!」「本当ですか、それは!!（ごにょごにょ……）」「くーっ! 細かいことは言うない! すべてのネタが最速で最強に詳しいサタマガを見逃すないっ!!」「くーっ!!」

↓次回出走予定馬パドック情報

そろそろチェックするソフトも少なめに……なんて寂しい話は置いておいて。ラストスパートかけるぞ！

？着 シミュレーションRPGツクール

アスキー／'98・9・17
5,800円／ETC

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.66

とうとうシミュレーションRPGまで、自らの手で創作することができるようになってしまった。大量に収録されたグラフィックデータからそれぞれのキャラクター作りまで、限られた範囲ながらも、初心者がゲームを創作するには十分な素材が用意されている。あとは、各自で想像力と根性を用意すればいいだけ。さすがシミュレーションだけあって、完成までの道のりは長いのはつらいけど。（兵庫県・寺田貴代・26歳）

？着 幻想水滸伝

コナミ／'98・9・17
3,800円／RPG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

地味ではあるが、しっかりと作り込まれた昔ながらの正統派ロールプレイングゲーム。ありきたりではあるが、テンポの良いストーリー展開や個性的なキャラクターたち（なんと108人も登場する！）は、見ていて気持ちがいい。RPG好き、またPS版を未プレイの人は、ぜひやってみて！（石川県・野田祥子・23歳）

？着 村越正海の爆釣日本列島

ビクター・ビクターソフト／'98・6・18
5,800円／SLG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.66

村越氏が、手取り足取り釣りをレクチャーしてくれるのが最高。日本全国津々浦々、11カ所を渡り歩いて、村越氏と一緒に釣りの旅ができるなんて夢のようだ（笑）。釣りそのもののデキはもちろん、グラフィックや演出にも凝っていて、氏のファン以外にもオススメできるのもうれしい。（静岡県・栗原悠太・18歳）

？着 エルフを狩るモノたちII

アルトロン／'98・7・16
7,800円（2枚組、18歳以上推奨）／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

前作に比べると、無意味な探索シーンがカットされるなどマイナス部分がフォローされている。しかも、テレビで放映された全話に加え、オリジナルシーンが加えられてるのがグー。これなら、原作を知らない人でも十分楽しむことができるんじゃないかな。難点は、ムービーを飛ばせないところ。繰り返しプレイをすると、かなりうっとうしい。（兵庫県・井上豊春・23歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●もし「オラタン」がドリキャスで出たら、やっぱりテムジンらバーチャロイドの背中には、ドリキャスが装備されているのだろうか？（大阪府・小川明宏・26歳）
●まさか記念すべきサターンソフト1000本目が「ウルトラマン図鑑3」とは夢にも思…。（静岡県・岡本晋・19歳）
●ひび割れのパワーメモリーをゴミ捨て場でゲット。中のデータは全部ギャルゲー…。（北海道・佐藤誠・23歳）

セガサターンソフト総評

ドリームキャスト登場時は新システムも導入予定だぞ!?

ドリームキャストの発売日も1週間遅れで確定した今、12月18日発売号の本誌から、いよいよドリームキャスト読者レースも開始決定！ その際には、新たなシステムも導入予定なのだ。読者レースもいよいよ3世代目に突入するぞ。今後も期待してね!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7367
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3366
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2654
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2206
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1556
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0771
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8796
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7522
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7386
10	10	シャトルマウス（セガ／3,000円）	8.662
11	11	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
12	12	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6161
13	13	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5205
14	14	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4611
15	15	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3884
16	16	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.2791
17	17	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0891
18	18	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
19	19	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7329
20	20	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.7068
21	21	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.6923
22	22	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.6363
23	23	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.5726
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4444
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0975
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7698
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.415
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3372
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5617
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.5116

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、先週号の表紙も好評だった「Pia♥キャロットへようこそ!!2」だ。この最新作は、初登場時に何着で登場するかな？ 右の例のように書いてね。

今号の着順予想

「Pia♥キャロットへようこそ!!2」は何着だ？
【隊長さんの予想】ワシは……うっ。27着でいくかの。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上の13着でGOよ。

当選者 10/2号 10/2号着順予想「シャイニング・フォースIIIシナリオ3」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、しばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は永遠の人気作「機動戦士ガンダムギレンの野望攻略指令書」の予想をしてね。この最新作は、初登場オッズで、どうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書」は何点だ？
【隊長さんの予想】こいつはうーんと9.3807でどーよっ。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し下。9.1758でいくぜ。

当選者 10/2号 10/2号オッズ予想「機動戦艦ナデシコThe blank of 3years」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますので、しばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

ハガキの書き方例

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社「セガサターンマガジン」編集部 セガサターン読者レース係
（住所）（TEL）（氏名）（年齢）

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：ワイヤレスコントローラー2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月8日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

当選者 10/2号 10/2号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は愛媛県・菅原恵和くん、新潟県・鈴木幸介くん、神奈川県・原佐喜子さん、愛知県・倉田彩さん、山形県・藤巻雅彦くんの5名だ。おめでとう！

【というわけで、いつの間にか、東京ゲームショウ間近っ】「たいっちょー!! いよいよ来週は東京ゲームショウが始まるっすよーっ!! もーあんなことやこんなことやっ!! うひょってカンジっスよ、もうっ!」「もうこのあと、サタマガは毎週のように大変なネタラッシュ！ 毎週毎週見逃せないぞいっ」「あー、僕らもパンク寸前っすぅぅ」「ふー、次号は10月9日（金）発売。表紙はセガラリー2が目印じゃっ」「じゃっ」

ドリームキャスト マガジン

Dreamcast Magazine

ドリームキャストの最新情報を毎週お届け!!
今週も、新タイトル発表、新情報満載!!

仮創刊第7号!?

1998/Vol.7
10/16
特別定価0円

Dreamcast™

ドリームキャスト発売まで あと56日

DATA STATION

ドリームキャストマガジン データステーション ドリームキャストの最新データをお届け!

今週は、ドリームキャスト参入メーカーも公表され、タイトルは一気に増加! 今後11月27日の本体発売まで、さらにラインナップは豪華になっていくはずだぞ。これにアーケード互換基板NAOMIのタイトルも加われば、鬼に金棒だよね。東京ゲームショウはDCが熱い!!

USER DATA TOP10 ……期待のタイトルランキング

順位	前回	ゲーム名	開発状況	POINTS
1	新	バーチャファイター3tb	?%	515
2	1	SONIC ADVENTURE	?%	509
3	新	セガ ラリー2	60%	408
4	2	Dの食卓2	42%	355
5	4	北へ。White Illumination	?%	240
6	3	ブルー スティンガー	?%	217
7	5	メルクリウスプリティ	45%	160
8	12	戦国 TURB	60%	125
9	6	July	?%	120
10	9	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	60%	105

※上のデータのポイントは10月2日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

PICK UP …………今週のピックアップタイトル

1位 NEW TITLE バーチャファイター3tb

セガ/年末発売予定/価格未定/格闘ACT

515 POINTS

開発状況 ?%

※画面写真は業務用のものです。

次週、全読者注目!

2位と僅差ながら、「3tb」がみごと初登場ランキング1位を獲得! 気になるドリームキャスト版の画面写真は、次号で「ラリー2」とともに一挙紹介するぞ。これは見逃せない!

Coming Soon エヴォリューション

セガ・ESP・スティング/今冬発売予定/価格未定/RPG

? POINTS

開発状況 ?%

いよいよ待望のRPGが!

ドリームキャストに待望のRPGが登場だ。物語は先史文明の遺跡を舞台としたもので、大人から子供まで誰もが楽しめるようなものになるとか。P34からの記事をチェック!

Coming Soon クライマックス ランダーズ

セガ・クライマックス/年末発売予定/価格未定/RPG(VMS対応)

? POINTS

開発状況 ?%

クライマックスの新作

「ランドストーカー」を制作したクライマックスが、ドリームキャストでタイトルを発表! プレイするたびに構造が変わるマップや、VMS対応など注目したい点は多い。P44へ!

ドリームキャスト発売予定タイトル

発売日		ゲーム名	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月	27日	ドリームキャスト本体	未定	セガ	ゲーム機本体	
	27日	ペンペントライアイスロン	未定	ゼネラル・エンタテイメント	RAC	
12月	23日	SEVENTH CROSS(セヴンスクロス)	5,800円	NECホームエレクトロニクス	S・RPG	
	未定	☆MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	未定	UBIソフト	RAC	
今冬	未定	Dの食卓2	5,800円	ワープ	A・RPG	VMS、通信
98年末	未定	セガ ラリー2	未定	セガ	RAC	通信
	未定	SONIC ADVENTURE	未定	セガ	ACT	VMS
	未定	バーチャファイター3tb	未定	セガ	格闘ACT	
	未定	ブルー スティンガー	未定	セガ	ADV+ACT	
	未定	★エヴォリューション	未定	セガ/ESP/スティング	RPG	
	未定	★クライマックス ランダーズ	未定	セガ/クライマックス	RPG	VMS
	未定	July	未定	セガ/フォーティファイブ	ADV	
98年内	未定	GODZILLA GENERATIONS	未定	セガ	ACT	
99年1月	14日	戦国 TURB	5,800円	NECホームエレクトロニクス	A・RPG	
	未定	★Speed Busters	未定	UBIソフト	RAC	
99年2月	未定	★関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ デジタル競馬新聞(仮称)	6,800円	ショウエイシステム	ETC	
	未定	北へ。White Illumination	未定	ハドソン	ADV	
99年3月	未定	★麻雀(仮称)	未定	ナグザット	麻雀	
99年12月	未定	★紫炎龍2(仮称)	未定	童	SHT	
	未定	★ダイナマイトロボ(仮称)	未定	童	ACT	
99年春	未定	★飛龍の拳列伝(仮称)	未定	カルチャーブレーン	格闘ACT	
	未定	★ちょーハマるゴルフ	未定	セガ	SPT	
	未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	未定	ハドソン	A・RPG	
	未定	★Rayman2(仮称)	未定	UBIソフト	ACT	
99年末	未定	★虹色天使	未定	ジャパンコーポレーション	育成SLG	
99年内	未定	★Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	未定	セガ	SLG	
	未定	★プロ野球チームをつくろう!	未定	セガ	SLG	
発売日未定	未定	☆ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮称)	未定	SNK	格闘ACT	
	未定	メルクリウスプリティ	未定	NECインターチャネル	育成SLG	
	未定	モンスターブリード	未定	NECインターチャネル	育成SLG	VMS
	未定	★エアロダンシング(仮称)	未定	CSK総合研究所	SLG	
	未定	★グレートバギー(仮称)	未定	CSK総合研究所	RAC	
	未定	★F-1 WORLD GRAND PRIX	未定	ビデオシステム	RAC	
	未定	★はるかぜ戦隊Vフォース —翼の向こうに—(仮称)	未定	ビングキッズ	S・RPG	

【対応機能】VMS…ビジュアルメモリシステム

Dreamcast 移植希望 TOP20 USER DATA
Dreamcast Want to convert!

来週号は、超待望の新作がいよいよ発表!?

次々とうれしいタイトル発表が続いているドリームキャスト。来週号のサタマガでは、ついに「あのタイトル」が登場予定だ!! 新作ラッシュは移植タイトルにも押し寄せそう。期待せよっ!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	3	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	201
2	2	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ ビデオゲーム	179
3	1	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	176
4	4	グランディア	ゲームアーツ/ESP サターン	164
5	5	スーパーロボット大戦シリーズ(魔装機神を含む)	バンプレスト サターン他	104
6	7	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	97
7	26	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ ビデオゲーム	94
8	11	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム	63
9	12	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	57
9	17	ラングリッサーシリーズ	メサイヤ サターン他	57
11	6	バイオ ハザードシリーズ	カプコン プレイステーション他	53
12	13	NiGHTS(ナイツ)	セガ サターン	51
13	20	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	49
14	9	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ ビデオゲーム	45
15	18	シャイニング・フォースシリーズ	セガ サターン他	44
16	25	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	40
17	15	サイキックフォース2012	タイトー ビデオゲーム	38
18	25	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	31
19	8	BLACK/MATRIX(ブラックマトリクス)	NECインターチャネル サターン	25
20	24	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト スーパーファミコン他	22

1 サクラ大戦シリーズ

実現度76%(?)

季節ごとにイベントが展開される「サクラ」。人気シリーズだけに、新作が発表される可能性はかなり高い?

2 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

実現度83%(?)

ここのところ、「3tb」などMODEL3作品の移植が相次いでいるよね。この一番の人気作もそろそろ……?

ビデオゲーム TOP15 SHOP DATA
Show Up! Arcade Video Games

「デッド オア アライブ2」に注目だ!!

AMショーで公開され、早くも話題をまいている「デッド オア アライブ2」。NAOMIボードでの製作状況や今後の予定などは、P.110からの緊急インタビューで掲載。DC版はありえるのか?

順位	前回	ゲーム名	メーカー	POINTS
1	1	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ	23319
2	2	バーチャファイター3tb	セガ	21346
3	3	ストリートファイターZERO3	カプコン	15902
4	4	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	13847
5	5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	9949
6	7	鉄拳3	ナムコ	9275
7	6	ソウルキャリバー	ナムコ	8551
8	10	デイトナUSA2 BATTLE ON THE EDGE	セガ	5308
9	8	ビートマニア 2nd MIX	コナミ	4700
10	14	セガラリー2	セガ	4547
11	9	ダイナマイト刑事2	セガ	3684
12	11	ファイティングバイパーズ2	セガ	2565
13	13	サイキックフォース2012	タイトー	2450
14	12	ゲットバス	セガ	2245
15	15	私立ジャスティス学園	カプコン	1852

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

今週の注目株! One Point Check Game!

Coming Soon

ジョジョの奇妙な冒険

カプコン/今冬稼働開始予定/格闘アクション/CP-SYSTEMⅢ

稼働開始が待ち遠しい!

少年ジャンプに掲載中の『ジョジョの奇妙な冒険』を題材としている本作。AMショーでは残念ながらビデオのみの出展だったけど、原作者である荒木飛呂彦氏からのメッセージが流れたこともあってか人気はかなり高かったぞ。今冬はこれで決まり!

Other Games!

? レースオン!

顔の撮り込み機能が楽しい本作。多人数で遊ぶと盛り上がるぞ。

? ダンスダンスレボリューション

最近人気のタイミング取りゲーム。全身を使うプレイが楽しい!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!

何もかもがパワーアップ!!

●セガ・エンタープライゼス●スポーツシミュレーション
●1999年発売予定 ●価格未定 ●プレイ人数未定
●対応周辺機器未定

どこが変わったかって？ もちろん全〜部パワーアップだぜ！ 詳細は次号を待つのだ〜!!

開発チームからのコメント!

サターン版の「サカつく」は、1作目から2作目へと“進化”しての発売でした。今回の3作目、ドリームキャスト版では、“完成”を目指して開発をしています。すでにサターン版の2作で、やりたいことはある程度やっていましたが、それでもハードの制約等でできなかった部分がありました。しかし今回は、そのできなかったことを、ドリームキャストで思いっきりやってみたいと思っています。ドリームキャストでは、グラフィックのクオリティが上がり、一度にたくさんの選手を表示できるようになります。また、メモリが大きくなった分、扱えるデータが増えています。そのため、細かい部分でのパワーアップが実現できそうです。来年からはJリーグが2部制になりますから、当然その部分での対応も考えています。ぜひ、ご期待ください!!

緊急 ビ・ビ・ビ・ビッグニュース!!

ついに来たぜ！ DCに「サカつく」と「やきゅつく」到来だ!! 今回は開発チームからのコメントをご紹介。詳細はドリマガがもらさず追っかけ〜!!

元祖つくろうシリーズ サカつく と 野球つく の新作が

ドリームキャストで発売決定!!

開発チームからのコメント!

サターン版を遊んだユーザーさんから、たくさんのご意見をいただきました。そのご意見を開発チーム内で吟味し、納得できるものについては“全部採用!”させていただいています。すべての面でパワーアップする「やきゅつく」をお届けできるよう、現在鋭意開発中です。パワーアップ部分を少しだけお話すると、サターン版ではCPUが選んだシーンに割り込む形で行っていた作戦指示が、ドリームキャスト版では試合を観ているときに好きなシーンで具体的な指示ができるようになります。さらに2軍制度を導入することで、選手を育てる楽しみを増やします。より個性的なチーム作りを楽しんでくださいね。でも、前作で味わっていただいたポップなイメージは変えませんので、その点はご安心ください。とにかく“選手の気持ちがプレイヤーに伝わる”ゲームになるよう頑張ります。応援よろしく!!

プロ野球チームをつくろう!

ファンの夢をかなえてくれる!!

●セガ・エンタープライゼス●スポーツシミュレーション
●1999年発売予定 ●価格未定 ●プレイ人数未定
●対応周辺機器未定

詳細はドリマガが徹底的に追っかけていくぞ〜!!

「Dreamcast™が ちゃんと 動いていることを 証明します」

佐藤博士 ドリームキャスト プレゼンテーション レポート

プロトタイプついに公開 量産体制まであとわずか

発売日が11月27日に決定したドリームキャスト。だが、そのマシンの姿がなかなか公開されないため、「ハードの生産が間に合わず延期されるのでは!?」という噂きすら……。そんなウワサを一気に払拭するメディア向けのプレゼンテーションが、ハード開発を統括してきた佐藤博士こと、佐藤秀樹常務によって9月11日にセガ本社で行われた。そして、実際にディスクからデータを読み込み、動いているドリームキャストを確認。開発がいよいよ最終段階に入っているのは間違いない。当日は、モデムやCD-ROMに代わる新しいメディアなどについても明らかになった。そこで、プレゼンでの佐藤博士の言葉に解説を織り交ぜながら、量産間近のドリームキャストに関する情報をじっくりとお伝えしよう。

実機を箱から取り出す佐藤氏。このパッケージも“地球に優しい”素材で作られているとか。会場では実際にテレビをつなぎ「SONIC ADVENTURE」のデモプレイを動かした。

コンシューマ事業統轄本部副統括本部長／常務執行役員

佐藤秀樹

さとうひでき：昭和48年セガに入社。8ビット時代のゲーム機をはじめメガドライブ、そしてセガサターンといった歴代のハードの開発を管掌役員として担当してきた。メディアのCD化、モデムによる通信機能など、常に家庭用ゲーム機の進化に挑む。現在はコンシューマ事業統括本部の副本部長、ならびに常務執行役員を務める。48歳。ところで、古くからのセガユーザーには氏を“佐藤博士”と呼ぶ人が多いが、それは『BEEP!メガドライブ』に連載されていた『メガドラマン』というとんでもないマンガの影響らしい。

'88年11月号の『Beep』誌上でメガドライブ（同年10月29日発売）のプレゼンを行う佐藤博士。当時は研究開発本部副本部長だった。

ドリームキャスト（本体）

「ドリームキャストの開発コンセプトは、“プレイアンドコミュニケーション”。プレイの部分では、今までのゲーム機を完全に凌駕すること。そしてコミュニケーションではモデムならびにVMを通して新たな“遊びの場”を提案していこうと考えます」

取材陣に公開された試作機の外観は、セガのロゴが入るなど、4カ月前のモックアップ（模型）とわずかながら異なっていた。また、実機らしく右側面には家庭用ゲーム機では初めて、放熱ファンが内蔵された（写真・下）。音は静かで気がつかないほど。

CPU　SH-4　128ビットグラフィックス・エンジン内蔵32ビットRISC　動作周波数200MHz　360MIPS／1.4GFLOPS　**グラフィックスエンジン**　PowerＶＲ２ＣＧ描画性能：300万ポリゴン／秒以上　画像表示処理機能：バンプマッピング／フォグ／アルファブレンディング／ミップマッピング／トライ-リニア・フィルタリング／環境マッピング／アンチ・エイリアシング／反射光エフェクト　**メモリ**　メインメモリ：16メガバイト（64メガビットシンクロナスDRAM×２）ビデオメモリ：８メガバイト　サウンド用メモリ：２メガバイト／テクスチャメモリ：８メガバイト／サウンドメモリ：２メガバイト　**サウンド**　スーパーインテリジェント・サウンド・プロセッサ（32ビットRISC）内蔵／ＤＳＰ内蔵／最大同時発音数：64チャンネル／タイムバリアントフィルター採用／ＡＤＰＣＭ方式対応　**その他の機能**　モデム標準搭載、時計機能、音楽ＣＤ再生機能など　**外形寸法・重量**　190ミリ（幅）×195ミリ（奥行き）×78ミリ（高さ）／2.0キログラム

コンパクトな本体に確実な放熱対策を施すため小型ファンを搭載（写真・上）。本体とコントローラーの他に、電源ケーブル、ＡＶケーブル、そしてモジュラーケーブルが同梱されるようだ。

「狙いは今までのゲーム機を完全に凌駕すること」

「速くかつコストパフォーマンスに優れたマイコン」
SH-4

心臓部は日立が開発した最新RISCプロセッサ。高性能、低価格という相反する目標を、最先端の製造技術（プロセス0.25μm）が可能にした。このドリームキャストバージョンSH-4用にカスタマイズされた「Windows CE」と相まって最大のパフォーマンスを発揮。主な役割として、プログラム処理や周辺チップへの命令、ポリゴンの計算などがある。

※写真は搭載品とは異なります。

「トータル26でメガ、サターンの6倍ぐらいです」
メモリ

５月に発表された16メガバイト（メインメモリ）の他にビデオメモリ（テクスチャRAM、フレームバッファ）として８メガバイト、サウンド用メモリとして２メガバイト、合計26メガバイトものメモリが搭載される。特に今回明らかになったサウンド用メモリの容量は、なんとサターンの４倍。しかもＡDPCMという圧縮技術を使うことでデータ量が４分の１になり、実質16倍ものサウンドデータを納められる。また、ビデオメモリに関してもPowerVR２のVQ圧縮機能により４～５倍（32M～40メガバイト相当）程度のデータを格納できるという。そのためか、サターンのようなメモリバスに直結した拡張スロット類は用意されていない。これは逆にコスト削減にもつながっている。

「ゲーム機に必要な機能をセガから2社に伝えた」
PowerVR2

イギリスのビデオロジック社とＮＥＣが共同開発した最新鋭のグラフィックスエンジン。SH-４同様に0.25μmの微細プロセスによって、高速な演算処理、高度で複雑なグラフィックス効果を１チップに集積した。チップそのものの性能では毎秒300万ポリゴンの描画能力があり、これによってDCのポリゴン表示性能もＰＳやサターンの10倍以上に。

発表会のデモ映像から。エフェクト機能の充実で、例えば半透明も256階調で表現可能。

「昔から付き合いのあるヤマハとがっぷり組んだ」
サウンド

制御用の32ビットRISCとエフェクト用にＤＳＰを内蔵するヤマハ製のハイスペックサウンドプロセッサを採用。XG規格をサポートし、ADPCM方式にも対応する。また、一定の周波数帯域だけにサラウンド効果を生みだすタイムバリアントフィルタもサポート。音による演出に威力を発揮しそうだ。

XG規格とは

サウンドエンジンの開発を担当したヤマハが、1994年から提唱している電子楽器などの音源に関するフォーマットで、世界標準規格のGMに対し上位互換性を持つ。拡張性を考慮した音色の配列や膨大な音色数、各種エフェクトによって、最新の電子楽器やコンピュータミュージックと同等のクオリティの高い音を奏でることができる。

「差し込み口を4つ設けておくと、いろいろな周辺機器がつなげられるから」

「コントローラーの差し込み口が４つありますが、これは４人で一緒に遊ぶためだけに用意したわけではないんですね。これによってさまざまな周辺機器が（同時に）つなげられる。例えばキーボードやマウス、それに音声認識（マイク）やカメラがあるかもしれない。今後、新しいゲームの登場によってそれに合わせた周辺機器も必要になりますから、その時にこの構造を有効に利用できます」

コントローラー用端子

４つのポートはそれぞれ独立したシリアル方式の入出力端子で、サターンのコントローラポートと同等かそれ以上のスピードでデータのやり取りが可能のようだ。形状は耐久性を考慮したもの。ちなみに電源投入時の抜き差ししても認識できる。

コントローラー

コントローラーにはこれまでと同じ方向ボタンとアナログ方式のスティックが１つずつ（併用使用も可能）、A・B・X・Yボタン４つが表にあり、裏側両サイドにL・Rボタンが配置されている。表にボタンが４つしかない点は、格闘系ゲームで数が足りないでは、といった印象も受けるが、専用コントローラーなどの登場も考えられる。コントローラ入力を管理するDirect Inputというライブラリは、基本ベースで32個のボタンと６軸のアナログ入力をサポートしているため、まず入力制限を受けることはないだろう（ドリームキャストのDirect Inputは、Windowsのものとは仕様が異なる）。また、単なる操作にとどまらず、ビジュアルメモリをはじめとする機器を装着する２つのスロットも持っている。ゲームのセーブデータは、コントローラーを持つそれぞれの手元にあるというわけだ。また、本体にリセットボタンがないことから、ボタンの組み合わせによるソフトリセット方式が考えられる。

モックアップからの変更点はスタートボタンの形状と、ボタンに刻まれた文字（AやXなど）の書体。また、製品と同じ材質になったため、非常に軽く感じられた。

「データを確実に、正確に、高速に送りたい」

ビジュアルメモリ（VM）

ゲームデータのバックアップデータを保存するビジュアルメモリ。単体でも携帯情報端末の機能を持ち、ビジュアルメモリどうしのデータ交換が可能だ。この接続方式について、最近あちこちで採用されている赤外線などの光メディアを採用しなかったのは、「確実に、正確に、高速に行うためと、直接つなげることと、お互いの共有感を高められること」が理由だとのこと。赤外線による伝送はその変換のために通信速度が遅く、それを解消するとなると高価な光送受信モジュールを使わなければならない。接触方式の採用によって、電気的に接触させれば信号変換による転送ロスを防げるため、高速で確実なデータ交換が可能というわけだ。すでにこのVMは「あつめてゴジラ」という形で店頭に置かれている。まずは、これでその機能を試してみては。

「膨大な容量が必要になってくる、それゆえに今回は１ギガです」

GD-ROM
ジーディーロム
ドリームキャストオリジナルフォーマット
GIGA BYTE DISK-ROM

これまで、"高密度タイプ"とお伝えしてきたディスクメディア。この部分の詳細がようやく明らかにされた。
「今回、"GD-ROM"という新しいフォーマットのメディアを採用しました。ギガバイトディスクの言葉どおり１枚に１ギガバイト、つまりCD-ROMのおよそ２倍の容量があります。大量のCGデータを収録する、さらに動画を入れるとなれば膨大な容量が必要になってくる。それゆえに、今回は１ギガバイトです。ならば、なぜDVDを使わないのかという疑問があると思うのですが、理由の１つはコストです。DVDプレイヤーはピックアップ部分をはじめ、周辺装置が非常に高価であること。もう１つは開発を進めるための環境が整っていないことです」

GD-ROMドライブ　スペック
最高12倍速／メディア：GD-ROM
(オリジナルフォーマットCD-ROM)

フロントパネルにはパワーボタンとドアオープナー。センターのクリスタル部分は電源を入れるとオレンジに。

GD-ROMは倍密度（１ギガバイト）の容量を持つ、つまり従来のCD-ROMに約２倍の記録密度を持たせることで２倍の容量を実現したもので、ヤマハが開発にあたった。従来のディスクよりも記録密度が高いため、ピックアップレンズでの読みとりにはより高い精度が要求される。それゆえ、単なるCD-ROMドライブよりもコスト高が懸念されるが、その大容量を得られること以外にもメリットがあるのだ。独自フォーマットであることから、PCなど既存のCD-ROMドライブではデータを読み出すことができず、違法コピーを防ぐことができるのもその１つ。一方、ベースは従来のCD-ROMと同じであることから、機材環境はこれまでのものをバージョンアップするだけでよい。すでに完成した映像を一括してエンコードできる映画などと異なり、ソフトウエアの開発途上では、実際にディスクにデータを入れてチェックすることも必要となる。しかし、佐藤氏の説明にもあるとおり、現状ではDVDにおけるこの環境は整っておらず、ゲーム開発現場では導入が難しい。こうしたこともGD-ROM採用に至った理由だろう。
また、容量以外にも最高12倍速のCAV方式のドライブを採用することで、光ディスク系の読み込みの遅さを解消する対策も取られた。12倍速というスピードは標準速の12倍、つまり約1.8Mビット／秒の速さでデータを読み込む。サターンは倍速だったからその差は歴然である。

開発途上では、何度かサンプル版が製作される（写真はそのために一度だけ書き込めるディスク）。

CAVとCLV

GD-ROMはゲーム機初のCAV方式を採用し、シーク（読みとりレンズの移動）タイムを大幅に短縮している。従来のゲーム機はドライブにCLVという線密度一定方式を採用していたため、内周では回転を速く、外周では回転を遅くする仕組み（サーボ制御）が必要で、そのためランダムアクセスが遅くなるという欠点があったのだ。しかし、CAV方式(角密度一定)では回転速が内外周ともに均一で、シークするだけでデータの読み出しが始められる。

「一般通信回線の品質から言うと33.6Kbpsというのが一番信頼性が高い」

モデム リムーバブル仕様

現在、通信手段として一般的に用いられるのは各家庭に引かれている電話回線、あるいは携帯電話だ。いずれにしても電話回線は「通話」をするもので、「コンピュータのデータを送るもの」ではない。そこで必要となるのがモデムというわけだ。モデムは電話回線のアナログ信号とパソコンやゲーム機が扱うデジタル信号を相互変換するための「変換器」だと思えばいい。モデムがなければコンピュータのデータは電話回線を通せないし、電話回線の信号をコンピュータは拾うこともできない。

ドリームキャストはこうした電話回線を通じたデータのやり取りが、将来的にはスタンダードになることを踏まえてモデムが標準搭載された。転送速度は33.6Kbps（33.6キロ・ビット・パー・セコンド：毎秒33.6Kビットのデータ転送ができる。現在の電話回線で通信できるスピードとしては最高クラスに類する。もっと速い規格もあるが（56Kビット／秒）、現在の回線ではパフォーマンスが低下するため、33.6Kbpsがスピード・信頼性ともに優れているといっていいだろう。それに、V42というモデム通信のエラー訂正規格をサポートしているため、高速で誤りのない通信が可能だ。さらにMNP5（マイクロコム・ネットワーキング・プロトコル・クラス5）という機能も備えているので、エラー訂正などで生じる通信速度の低下を、データ圧縮により最大通信速度が得られるよう万全を期している。いずれ、これらのスペックも過去のものとなるのは間違いないが、ISDN（総合デジタル通信網：64K～128Kビット/秒）にはモデムをTA（ターミナル・アダプタ：ISDN回線用の接続端末）と交換することで対応できる。

モデム　スペック
33.6キロbps：V42およびMNP
MNP5までフルサポート／
／リムーバブル仕様（脱着可能）

「通信の分野は、半導体（技術）同様に非常に進化してきたわけです。そして今後もどんどん進化していく。従来の公衆回線からISDNとか、衛星（電話）になるかもしれない。ただ、現在の一般公衆回線の品質から言うと、33.6kbpsというのが一番信頼性が高いわけです。そこで、今後の進化に対応できるよう、モデムの部分がリムーバブルになっています。ISDNがメジャー（なインフラ）になったら、これをそのインターフェイスに付け代えてください」

セガは16ビットゲーム機の時代からモデムをオプションという形で発表してきた。そして今回は、通信によるゲームの可能性の広がりを見込み、ついに標準装備となった。さらに進歩の速い通信技術に対応し、リムーバブル（脱着可能）になっている点が注目される。未来を見据えた仕様なのだ。

背面の端子はシリアルポート

背面の電源コネクタの下に位置する小さなポートは“シリアルポート”だとの正式発表もあった。用途は明かされなかったが、同様の端子を持っていたサターン（写真・下）では、通信対戦のために本体どうしを接続したり、MIDI変換プラグやプリンター、フロッピーの接続に使われていたので、何らかの周辺機器がつながる可能性は高い。WindowsCEベースのOSも使われることを考慮すると、USB（ユニバーサル・シリアル・バス：12Mビット／秒で最大63個のデバイスを数珠繋ぎにできる）も考えられるが、端子は異なっている。

マルチAV端子と電源

その他の端子としてはAV端子と電源端子がある。AV端子はサターン同様、1つのコネクタからビデオ、S映像、RGB、音声がとれる方式を採用。ただ、コネクタの形状が改良されていて、抜き差しによる接触不良や破損の心配が少なくなった。電源もこれだけ小さな本体にもかかわらず内蔵型だ。

今回のお披露目はビデオケーブルでの接続だったが、ピン数からしてS端子ケーブルなどの別売もありそう。

SPECIAL REPORT 着々と準備が進む「夢」の
ドリームキャスト

「ドリームキャスト」が発表されてから、早くも4カ月が過ぎようとしている。その間、テレビのCFではセガの湯川専務が有名になるなどしたが、そのCFにしても「ドリームキャスト」という言葉が聞かれるようになったのは、ごくごく最近のことである。

これまでサタマガでは、セガといくつかのソフトメーカーから発表されたタイトルを紹介してきたが、その数は決して多いと言えるものではなかった。記事を追いかけていた読者の中には、この一連のセガの展開を、スローに感じた人も少なくないだろう。

だがしかし、水面下で「ドリームキャスト」の輪は、確実にソフトメーカーに広がっていたのである。すでに国内321社がソフト開発参入を決め、海外でも約100社が開発に着手しているという。そして東京ゲームショウ'98秋を目前に控えた今、セガの発表により、新たに国内38社のライセンシィが、明らかとなった。下の表は、そのリストである。さらにそのうちの数社は、今回の発表と同時に、タイトルをもリリースしてきたのである。

そこでサタマガ編集部では、急きょ今回明らかとなったライセンシィ各社に取材を申し込み、回答のあったメーカーについて、読者の皆様にその結果を報告したいと思う。メーカーが考える「ドリームキャスト」へのむき出しの想いを、ぜひ感じとってもらいたい。

一緒に「夢」を創りましょう

9月21日現在、公式に参入を表明しているライセンシィ

赤い字が今回明らかになったメーカー。青い字は、すでに参入を表明しているメーカー。

- アスキー
- アトラス
- ESP
  - エヴォリューション/RPG
- イマジニア
- ウィンキーソフト
- XING
- エス・エヌ・ケイ
  - ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)/対戦格闘
- NECインターチャネル
  - メルクリウスプリティ/妖精育成シミュレーション
  - モンスターブリード/モンスター育成シミュレーション
- NECホームエレクトロニクス
  - SEVENTH CROSS/シミュレーションRPG
  - 戦国TURB/アクションRPG
- 加賀テック/naxat
  - 麻雀(仮)/テーブル
- 角川書店
- カルチャーブレーン
  - 飛龍の拳列伝(仮)/対戦格闘
- クエスト
- クライマックス
  - クライマックス ランダーズ/RPG
- クライマックス グラフィックス
  - ブルー スティンガー/アドベンチャーアクション
- 元気
- コーエー
- コナミ
- コンパイル
- CRI
  - エアロダンシング(仮)/フライトシミュレーション
  - グレートバギー(仮)/ドライブ
- SIEG
  - クラック2(仮)/アクションパズル
- シー・ラボ
- ジャパンコーポレーション
  - 虹色天使/シミュレーション
- ショウエイシステム
  - 関東競馬新聞協会スペシャルタイアップ
  - デジタル競馬新聞(仮称)/etc
- スターライトマリー
- スティング
- ゼネラル・エンタテイメント
  - ペンペントライアイスロン/アクション
- ダイコク電機
- タイトー
- タカラ
- データイースト
- 日本物産
- 日本コンピュータシステム(メサイヤ)
- ハドソン
  - エレメンタル ギミック ギア/アクションRPG
  - 北へ。White illumination/トラベルコミュニケーション
- パルス・インタラクティブ
- バンダイ
  - 機動戦士ガンダム(仮)/未定
- ビクター インタラクティブ ソフトウェア
- ビデオシステム
- ヒューマン
- ビングキッズ
  - はるかぜ戦隊Vフォース2-翼の向こうに-(仮)/シミュレーションRPG
- フォーティファイブ
  - July/世紀末シネマティックサスペンス
- ボトム アップ
  - 大相撲/スポーツ
  - エンターテイメントGOLF/スポーツ
- メサイヤ
- メディアリング
- Ubi Soft Entertainment
  - MONACO GRAND PRIX Racing Simulation/レーシング
  - Speed Busters/レーシング
  - Rayman2(仮)/アクション
- メディアワークス
- リバーヒルソフト
- ワープ
  - Dの食卓2/アクションRPG
- 童
  - 紫炎龍2(仮称)/シューティング
  - ダイナマイトロボ(仮称)/アクション

エンターテイメントプラットフォームに38社が正式に参入を表明!

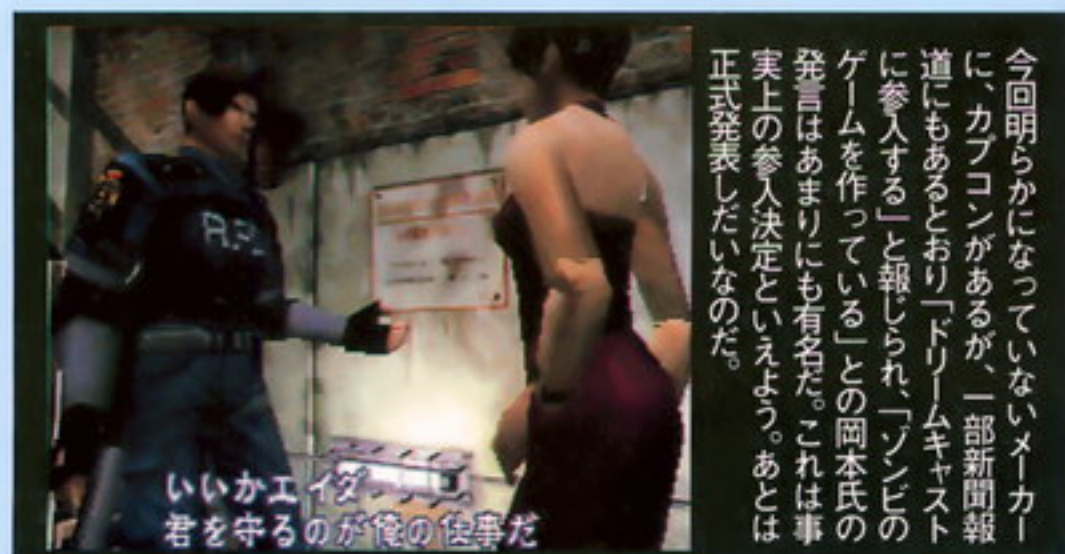
制作タイトルも10本発表!!

ついに38社のサードパーティが参入を表明した。そして同時になんと10作品ものタイトルを発表。サタマガはその参入サードパーティに緊急取材を敢行! 現在の最新情報をお伝えしよう。

ユーザーの「夢」はどれだけ叶えられたか……

読者が選ぶ参入希望メーカーTOP20

毎週アンケートハガキによって寄せられる「読者が選ぶ参入希望メーカー」。今回はVol.26号の集計を発表しよう。また、今回新規発表のメーカーはオレンジで色分けしてみた。すると上位20社中7社が読者の期待に応え、ドリームキャストに取り組むことになったことがわかる。

未だ残るメーカーも、バンプレストは6月に掲載したサタマガの取材で前向きな発言があったし、カプコンは意味深なコメントが発言が、またゲーム アーツも、サターンタイトルで協力関係にあったESPや角川書店が参入したことで沈黙を破るような気配がするが……。

今回明らかになっていないメーカーに、カプコンがあるが、一部新聞報道にもあるとおり「ドリームキャストに参入する」と報じられ、「ゾンビのゲームを作っている」との岡本氏の発言はあまりにも有名だ。これは事実上の参入決定といえよう。あとは正式発表しだいなのだ。

 ※画面はPS版のものです。

順位	メーカー名	POINT
1	スクウェア	191
2	ナムコ	102
3	ゲーム アーツ	97
4	エルフ	83
5	カプコン	78
6	エニックス	61
7	バンプレスト	41
8	アトラス	40
9	コナミ	33
10	SNK	24
11	キッド	20
12	イマディオ	17
13	バンダイ	16
14	チュンソフト	14
14	メサイヤ	14
14	タイトー	14
17	トレジャー	12
18	アスキー	11
18	日本ファルコム	11
20	光栄	10

その他：テクモ、レッドカンパニー、任天堂、コンパイル、イマジニア、リーフ、ジャレコ、メディアワークス、スティング、ガイナックス、ライジング、テクノソフト、クエスト、ヒューマン、シーズウェア、角川書店、ESP、F&C、アートディンク、カクテルソフト、ネバーランドカンパニー、フロムソフトウエア、アリスソフト、彩京、大宮ソフト、ダイキ、日本ビクター、データイースト、タカラ、ボトムアップ、サンリオ、ヤマハ、アクア、アタリ、リバーヒルソフト、ベック、エレクトロニック・アーツ・スクウェア、パイオニアLDC、キャリアソフト、エコール、マイクロキャビン、タムソフト、レスト、エインシャント、イーストウッド、バースディ、ヒューネックス、ケイブ

※ランキングからは9月18日時点でタイトルリリースをしているメーカーを除く。

緊急リサーチ ドリームキャスト35社 新規参入メーカーの動向

ここでは今回ドリームキャスト(以下DC)に参入を表明した38社のうち35社に、DC参入になった決め手や今後のタイトル、NAOMIボードへの興味など、読者へのメッセージをいただいた。

アスキー

今回は参入のみですが、近いうちにタイトルを発表したいと思います。当社には実績のあるタイトルがいくつかありますが、あえて新しいものを作ります。ぜひ応援してください。(山崎)

主な人気作品に「ダービースタリオン」シリーズ、「ツクール」シリーズなどがある。

アトラス

DCでは今まで表現しきれなかったものが実行できると思い、参入を決定しました。タイトル等は後日正式に発表します。当社ならではのオリジナリティのある作品にご期待ください。(山尾)

「デビルサマナー ソウルハッカーズ」「怒首領蜂(ドドンパチ)」など、サターンの名作ソフトも数多い。

イマジニア

DCは高性能スペックとネットワーク対戦に未知の可能性が感じられます。第1弾はDCの性能をフルに生かしたクオリティを目指し、現在鋭意開発中です。ご期待ください。(大野木)

サターンでは「EVE burst error」と、続編「EVE the Lost One」が人気。「シムシティ」等、PC移植作も。

船やトラックなどあらゆる運送業務を効率よく運用し、ライバルよりいかに多くの利益を得るかを競うシミュレーション「トランスポートタイクーン」。

ESP (エンターテイメント・ソフトウエア・パブリシング)

まずはセガ・エンタープライゼスとの共同プロジェクトDC第1弾RPG「エヴォリューション」をプレイしてみてください。DCのすばらしさをわかっていただけると思います。(小笠原)

ゲーム アーツやトレジャー、スティングなど開発力の高いメーカーが集まり、数々の名作を生み出した。

XING (エクシング)

現状では、何も発表できることはありませんが、ユーザーとともに盛り上げていきたいと思っています。(飯田)

人気格闘技「K-1」をモチーフにした作品が有名。他に「ガンフロンティア/アーケードギア」などがある。

カルチャーブレーン

画面写真は10月にアメリカで発売される予定のシリーズ最新作「飛龍の拳twin」(NINTENDO64版)。日本版も発売中だ。2D、3Dモードに加えSDキャラでもプレイできるなど、多彩な遊び方が楽しめる。DC版はどうなる?

このDCは、クリエイターもユーザーも大いに楽しみにしているハードです。通信機能などもありますし、スペックもすばらしいですから、まさに"ドリーム"キャストですよね。アーケードのNAOMI参入も検討してますので、今後はタイトルの同時供給も可能になるかもしれません。

この度の「飛龍の拳列伝(仮)」は、元々「次世代機」向けに開発していたもので、約70%まで進行してます。今回は劇画ストーリーを導入していて、"ドラマの中での変身シーン"や"亜空間で武器を持って戦う"などの展開も期待していただけます。「次世代機」対応ゲームは十数タイトル作っておりまして、当然DCでの発売も考えられるでしょう。今回はセガさんもオープンなスタンスでソフトメーカーを参入させるということなので、クリエイターの方も大いに腕を振るっていいものを作れるんじゃないかと思います。我々も皆さんに負けないように、ユーザーに喜んでいただけるようなソフトの開発をしているところです。

主にアーケード、任天堂系ハードの作品が多い。代表作に「飛龍の拳」シリーズが挙げられる。

プロデューサー
阿迦手観屋 夢之助

「短期間の開発で、クオリティの高いゲームが作れます」と語る阿迦手観屋氏。そのため全国各地に20にものぼる開発チームがあり、月に10日ほどは飛び回っているという。

加賀テック/naxat

当社はパソコンゲームをやらない人にも、ネットゲームの楽しさを知ってもらいたいと考えています。DCには通信機能が搭載され、時代の流れに沿ったものと思い参入しました。(谷島)

サターンソフト「本格プロ麻雀 徹萬Special」「平和パチンコ総進撃」「麻雀四姉妹 若草物語」等を発売。

角川書店

詳細は秘密ですが、企画段階、開発に着手したものがいくつかあります。実際にソフトが出るのは来年以降になりますので、何が出るか皆さん予想してください(角川書店のマルチメディア展開を考えると、おおよそ目星がつく?)。そんなワケで発表をお楽しみに!(西山)

「スレイヤーズ」「ルナ」の各シリーズなど、原作ものゲーム作品に強い。

かつてメガCD版で大人気だった「ルナ」シリーズの第2弾。サターン版では、シナリオが練り直され、さらに完成度の高い作品に仕上がった。

クエスト

残念ながら現状は、何も手付かずの状況ですので、現時点ではお答えとなるようなことはございません。来年には方向性が決まると思いますので、しばらくお待ちください。（徳川）

同社の「伝説のオウガバトル」「タクティクス オウガ」はあまりにも有名。

クライマックス

ハードの発売と同時期に、開発面で満足のいくRPGが提供できそうだったので、参入することにしました。今号で発表している「クライマックス　ランダーズ」は、DCという最高級マシンを使いながらも、なぜか「ほっとする」作品に仕上がりそうです。サタマガ読者の皆様、応援してください。（望月）

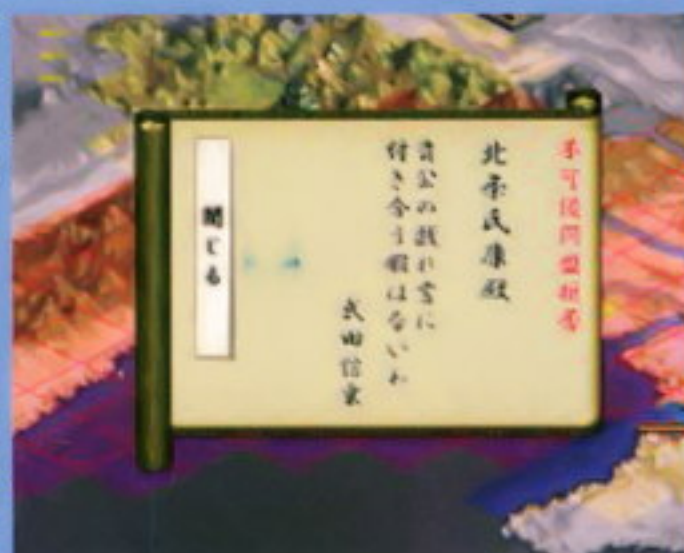
メガドライブ版「ランドストーカー」、サターン版「ダークセイバー」等、歴代セガマシンで名作を輩出。

セガとクライマックスが、6年ぶりに共同開発しているのが、この「クライマックスランダーズ」だ。注目のゲーム内容は、44ページからの記事を参照してほしい。

コーエー

ライセンシイの立場としてのDCの魅力は、何といってもそのスペックです。高性能のＣＰＵ、画像処理能力の高さ、通信機能の標準搭載、そしてＯＳにWindowsCEが採用されたことなど、ゲームの可能性をさらに広げてくれるものとして、十分に普及の見込めるハードだと考えています。だからこそ参入を決定したわけです。特に通信機能には大きな期待を寄せています。コーエーでは「信長の野望 Internet」というパソコン用ネットワークゲームを開発しましたが、DCでもネットワーク機能を大いに活用して、新しい形のゲームの楽しみを提供できたらと思っています。もちろんそれに加えて、ＰＣゲームからの移植タイトル、アクションゲームなどもリリースしていきたいですね。

「信長の野望」「三國志」などの歴史シミュレーションで有名。他にも「アンジェリーク」などが人気。

「信長の野望Internet」。現在はPC版のみだが、通信機能標準装備のDCで発売されることになれば、大きな注目を集めるはずだ。

SP本部　広報部主任

高津弘樹

「ドリームキャストはすべてに新しい、高性能ハードです。そのさまざまな可能性を探っていきたいと思います。ご期待ください」とのこと。20周年パーティーにて。

コナミ

もともとコナミは全ハードに対応させるというスタンスでソフトを制作していますから、ＤＣ用タイトルも早くから数本は開発を進めていました。ただ残念ながら、諸般の事情でまだ発表できる段階まで制作が進んでいないんです。理想は年内発売でしたが、たぶんそれは間に合わないでしょう。当社としては準備万端の態勢でしたけれど、最終的な開発環境がまだフィックスしていないという状態ですからね。それならば、あせらずにしっかりと作り込んだほうがいいだろうと。コアなユーザー層の方にも恥ずかしくないタイトルを春くらいまでには発売したいと思っています。

とにかく現段階ではまだあまり言えないのですが、できるだけ早い時期で何らかのことを発表したいと考えていますので、待っていてください。

恋愛シミュレーションの草分け「ときめきメモリアル」が人気。多くのジャンルのゲームを作る、老舗ゲームメーカー。

気になる移植希望上位の「メタルギアソリッド」に対しては、「今のところ移植は考えていません」と可能性はまだ低そう。

CSソフト事業本部　取締役本部長

北上一三

コナミのＣＳソフト事業全般を統括するコンシューマー戦略のキーマン。「ライトユーザーをターゲットにするなら、提案型ソフトをもっと出していかなければ」とも。

Genki（元気）

まだ“参入”することしか決定していないので、コメントのしようがありません。具体的に決定次第、皆様にお知らせいたします。（窪田）

幅広いプラットフォームにソフトを供給している。代表的な作品に「首都高バトル」シリーズがある。

コンパイル

ニューハード、ドリームキャストにいよいよ参入することになりました。残念ながらまだソフト名は言えないんですが、東京ゲームショウのコンパイルブースでは、皆さんに発表できる予定ですので遊びにきてくださいね。参入メーカーでナンバー１になれるようにがんばりますので、ぜひ期待していてください。（川島）

「ぷよぷよ」シリーズは、10年にもおよぶロングラン作品。サターンの最新作に「魔導物語」がある。

SIEG（ジーク）

新しいハードには早くから積極的に取り組みたいと考え参入しました。「クラック２（仮）」はアクションパズルで、通信機能なども使う予定です。正式リリースをお楽しみに。（菊池）

産業用からゲームまで幅広いソフト開発を行う。サターンには昨年末「反射でスパーク！」をリリース。

CRI（CSK総合研究所）

当社では現在DCタイトルとして「エアロダンシング（仮）」と「グレートバギー（仮）」の２タイトルを開発中です。いずれもDCのパワーを最大限に生かしたソフトです。冬から春までの間に皆さんに遊んでいただけるよう、開発陣は熱を入れてがんばっています。詳しい情報については、現在急ぎ準備中です。それまでぜひ楽しみにしておいてください。（鈴木）

「２度あることはサンドアール」をリリース。セガの一部タイトルも制作に関わっていた。

バンダイから発売中の「ギレンの野望」にもCRIの開発力が反映されている。特に美しいムービーや迫力のサウンドには注目！

シー・ラボ

当社の意向として、通信系のゲームを作りたいということがありますので、DCでは通信メインでやっていきたいと思います。皆さんが気軽に参加できるソフトを作りたいです。（田中）

ゲームを含むPCソフトの開発会社。過去にはグラフィックツールを作った実績もある。

ジャパンコーポレーション

今までのギャルゲーに比べ、プレイヤーとキャラとの距離が現実的なものとして実感できるように心がけております。新規参入ですので、今後特色を出していきたいですね。（宗像）

これまでは主にパソコンゲームを開発、販売していた。新作の情報もさっそくキャッチ。83ページへ急げ!!

スターライトマリー

タイトルは未定ですが、来年の春から夏頃に、アドベンチャーゲームを出したいと考えております。DCになったからといって、全てが変わることはありませんが、新機能をうまく取り入れていきたいと思います。また、サターンのソフトもしばらく開発を続行していきますので、こちらの方もよろしくお願いします。（池内）

「悠久幻想曲」（発売元／メディアワークス）などを手がける。単独でも「アナザー・メモリーズ」を発売。

「悠久幻想曲」の開発元が発売した、初の自社ブランド作品である「アナザー・メモリーズ」。DCでもアドベンチャーを開発中ということだが、今度はどんな作品を見せてくれるか。

ダイコク電機

パチンコ業界最大手のコンピュータシステムメーカーとして、ホールのネットワーク化を推進してきた経験を生かし、通信・ゲームと融合した今までにないアミューズメントを提供いたします。楽しみに待っていてください。（栢森）

パチンコを中心としたレジャー関係のコンピュータシステムの開発会社。ゲーム業界へは初参入となる。

ショウエイシステム

豊富な機能により、今までにできなかった新しいゲームの遊び方や、特にネットワークを使ったマルチプレイ型のコミュニケーションの楽しさを提供していきます。（松井）

サターンでは人気シリーズ「ウィザードリィ」の最新作「ウィザードリィ　ネメシス」の発売を手がける。

タカラ

DCにはニューハードとしての可能性が感じられます。ただ、まだ未知数の部分も多いので、具体的なお話は、もう少し概要が固まってきた時点でお話しさせていただきます。（田中）

「人生ゲーム」「日本特急旅行ゲーム」等、ボードゲームをモチーフにした作品が有名。

タイトー

当社には「少しでも多くのユーザーさんに当社のゲームを楽しんでいただきたい」という方針があります。したがってDCを外すわけにはいかない、と考え参入いたしました。 DCは、非常に大きな可能性を秘めていると思いますが、まずは通信の部分に魅力を感じています。当社は通信事業も手がけておりますので、ノウハウを生かしていければいいですね。今後は、当社の特徴を生かすソフトを出すことはもちろんのこと、DC自身の特徴を生かしたソフトを作り出すことも必要だと思います。それを踏まえたうえで、基礎研究を行っていきたいと考えております。最後に当社としても皆様の期待に添えるよう、現在開発に取り組んでおります。近いうちにタイトルも発表できるかと思いますので、もう少しお待ちください。

「電車でGO!」シリーズは、メガヒットとなった。通信カラオケの分野でも、トップクラスのメーカー。

CP事業本部　CP生産開発本部

鈴木善博

鈴木氏はまた「DCの真の能力を引き出せるのはやはりセガさん。サードパーティを牽引するような良質なソフトを供給してほしいです」とも語っていた。

人気作品「サイキックフォース」の最新作。格闘ゲームファンはもちろん、キャラクターの人気から女性ファンが多いのも特徴。

データイースト

圧倒的なCG能力を駆使した高い映像表現。加えて通信モデム、アナログコントロール、PDA等の斬新な機能を使って、今まで思い付きもしなかった、新しい方向性を持った遊び方ができる作品を作っていきたいと思います。（宮下）

「探偵神宮寺三郎」「慟哭」等、アドベンチャーのヒット多し。シューティング作品にも良作が多い。

正統派アドベンチャーの代表「探偵神宮寺三郎」シリーズ。DCでもぜひ出てほしい。

日本物産

高機能のパソコンからゲームに必要な部分だけを取り出して作ったようなマシンが、このDCです。パソコンが高い！　っていう人にはピッタシのマシンです。　（三浦）

アーケード、コンシューマ問わず誰もが知っている老舗メーカー。「テラクレスタ」シリーズは有名な作品。

バンダイ

今回はコメントをいただけませんでした

今回、「機動戦士ガンダム」（仮）の制作が明らかになったが、ジャンルなどは「時期が来るまではコメントできない」とのこと。（写真はサターンの「ガンダム外伝」）。

サターンでも「ガンダム外伝」シリーズや「ギレンの野望」など良質のガンダムタイトルをリリース。

パルス・インタラクティブ

メモリが増えたので、DCに参入しました。具体的なことは来年の1月ごろ発表する予定になっております。読者へメッセージ「ゲームも立派なエンタテインメントです」かな。（穴井）

ヒューマン

じっくりと作り込まれた良作をお届けしたいと思っています。時間はかかってしまうと思いますが、期待して待っていてください。

「スーパーファイヤープロレスリング」「ヒューマングランプリ」など、スポーツゲーム中心に展開。

ビクターインタラクティブソフトウェア/ビクターソフト

1999年秋の発売を目指し、オリジナルのロボットシミュレーションゲームを開発中です。まだ企画段階ではありますが、コントローラーに接続したビジュアルメモリをサブモニタとして使用することで、対戦でも1人プレイでも従来のシミュレーションとは異なるゲーム性を追求できると考えています。この特徴以外にも「リアルタイムで変化する戦況」や「フィールドの一部分をズームアップして細密な画像で表示可能」など、ドリームキャストの高速処理能力はまったく新しいＳＬＧ観を私たちにもたらしてくれることでしょう。

現在考えられる最高のコンセプトと性能をもつハードが用意された今、私たちライセンシイも責任をもって、作品の質を見極められるユーザーとともにゲームの夢をひろげていきたいですね。

「クラシックロード」シリーズなど、硬派なラインナップで知られる。新ハード発売を機に新たなシリーズの立ち上げをはかる。

ポリゴンで描かれたリアルワールドで冒険を繰り広げる「トゥームレイダース」。ビギナーからコアなファンまで幅広い層に受け入れられた代表作。

ビクターソフト本部 次長
岩沢慶明
ビクターソフトの全部門を統括。開発現場での経験も長く、名作「ダンマス」の完全3D化を実現した「ダンジョン・マスター ネクサス」のプログラマーでもある。

ビングキッズ

'99年の市場を予測したうえで、DCでの開発を決めました。通信機能はソフトとの必要性を考え、検討します。PDAについてはぜひ活用したいと考えています。ずっと質問されていた回答が出ました。いろいろ出るか心配されていましたが、とりあえず出す予定です。（岸田）

今まではビングでタイトルを発売。これからはビングキッズとしてタイトルリリースをしていくとのこと。

トゥルーモーションによる美麗なイベントアニメーションが60分以上入った育成型戦略ＳＬＧ「はるかぜ戦隊Ｖフォース」。

ボトム アップ

来年8月頃の発売予定で「エンターテイメントゴルフ」と「大相撲」の開発をしております。通信機能を始め、DCのすぐれた機能を見て、参入を決定しました。他のプラットフォームでがんばっているボトム アップが、初めてセガさんのハードに参入します。ユーザー＆読者のみなさん、どうぞよろしくネ。（長尾）

これまでは任天堂のハード中心に展開。作品に「スーパー詰将棋」「すごろく銀河戦記」（SFC）等がある。

N64対応「64大相撲」。コミカルな動きが、思わず笑いを誘う。

メサイヤ（日本コンピュータシステム）

セガの新ハードにメサイヤが手をこまねいて見ているわけにはいかないとばかりに、がんばりますので、皆さんの声を聞かせてください。当社の方向性を決めるのは皆さんの声です。（松沢）

人気シリーズ「ラングリサー」は「V」まで発売されている。他にも「超兄貴」などが知られている。

童（わらし）

ハードのスペックと、NAOMI基板との連動が参入の決定打です。今まで培ってきたシューティングのノウハウを生かし、皆様のご期待に添えるようがんばります。（佐々木／本田）

サターンでは「GALJAN」を発売。DC参入タイトルの「紫炎龍2」はサターン版「紫炎龍」の続編か？

ST-V基板からの移植である「紫炎龍」。今回、タイトル発表された「2」も、NAOMI基板との連動が予想される。

メディアリング

市場の活性化を促進すべきハードとなるよう、セガさんにはがんばってもらいたく思います。弊社もそういった意味において、協力していこうと思います。（青木）

「ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR」「タクティカルファイター」がサターン版として発売中。

リバーヒルソフト

セガユーザーの方に、入魂のオリジナルソフトをお贈りすべく企画を進めています。その内容はいい形で発表したいと思いますので、それまで楽しみに待っていてください。（原）

サターンでは「リフレインラブ」「ブルーシカゴブルース」などの作品がある。

の正統RPG登場!

オリジナルRPG第1弾の発表。ドリームキャストで純粋なRPGを遊びたいという声が早くも実現。ド肝を抜くCG映像美で、進化の名を持つこのRPGは、表現の新境地を切り開く!!

Playing Game

●対応機種：ドリームキャスト●セガ/ESP/スティング
●年末発売予定●価格未定●RPG●1人プレイのみ

ESP STING 参入第1弾!

ドリームキャストの幕開けにふさわしい本格的RPG

こんなにも早いRPGの出現を、いったい誰が予想しただろうか。「エヴォリューション」はハードの優れた3DCGを駆使し、幅広い層が楽しめる正統派の冒険活劇RPGになるという。開発を手掛けるのは「バロック」、かつてスクウェアから発売された「トレジャーハンターG」でおなじみのスティング。プロデュースは多くの高品質ソフトを送り出すESP。年末の発売に、期待は高まる!

人々が鋼鉄の乗り物で空を飛ぶ時代へ
機械とともに生きる冒険家たちのテリトリー

人間は空を駆けるために飛行機を生みだし、巨大な鉄の船と潜水艦によって果てしない海をも支配した。「エヴォリューション」の舞台背景は、まるでヴェルヌの冒険小説のように夢と希望に満ちている。剣と魔法のファンタジーとはひと味違う機械文明の世界は、我々にどのような体験をさせてくれるのだろうか。

Hometown & Machine

代表的な乗り物　レシプロ機のイメージショット

文明の発展度を象徴する飛行機。この世界で暮らす人々は、こういった乗り物で各地を移動するようだ。主人公は操縦できるのか？

バスタブや日用品が生活感を感じさせる室内。登場人物の誰かが住んでいるのだろう。

主人公のマグが使用している部屋。意外とキレイ好きな面がのぞける。

精巧なドールハウスのような細かさ。床やテーブルの上の物にも触れられる？

WORLD

伝説に魅せられるとき

EVOLUTION

「エヴォリューション」の舞台は遺跡が点在する島

PANNAMN CONTINENT

主人公が冒険をする世界は、先史文明の遺跡が多く残る島。遺跡の内部はダンジョンになっており、なんと入るたびに構造が変化する。探索したい遺跡も自分で選べるというから、かなり自由度が高くなりそうだ。

遺跡の内部は凶暴なモンスターの巣窟となっており、一般人は侵入することができない。

Worldmap

登場人物が会話するイベントシーンはこのように進行する。何やら困った事件が起きたようす。

カメラはセリフをしゃべっている執事のアップへ。会話中でも視点は効果的に切り替わる。

一番身近な機械「サイフレーム」の実力

主人公の持つ機械は冒険中も戦闘中も大活躍！

物語中に登場するさまざまな機械のなかでも、主人公が装備している「サイフレーム」は非常に重要なもの。これは先史文明の遺産のひとつで、限られた人間しか使いこなせない機械なのだ。遺跡で見つけたパーツを加えればさらなるパワーアップが可能で、攻撃手段以外にも、冒険中に便利な能力を発揮するようだ。

決意を固める執事のグレ。キャラクターの演技はジェスチャーだけでなく、顔の表情も変化する予定。

Event Scene

いよいよ冒険に出発か!? 話の流れから、主人公マグとヒロインのリニア、執事のグレが最初のパーティーメンバーらしい。

GUIDE

冒険世界の扉が開く

戦闘中のマグの雄姿。イラストのイメージそのままのキャラクターが、ゲーム本編でも生き生きと動きまわる！

素晴らしき体験を求めて

CHARA

先史文明の遺産、謎の少女……胸ワクワクの物語

PRESTORY

かつてこの世界には、先史人が築いた高度な文明が栄華を極めた。それがなんらかの理由で滅亡し、何万年も過ぎた西方暦930年代。人類は飛行機や潜水艦という優れた乗り物を造りだし、新たな文明を築いていた。主人公のマグは、先史文明の遺跡を調査しながら一流の冒険家をめざす少年。ある日、マグの住む町へ帝国の遠征軍がやってくる。「エヴォルシア」と呼ばれる先史文明の遺産を手に入れるためだ。だが、帝国の標的となったのは、マグと行動をともにする少女リニアだった……。

主人公 マグ・ランチャー

MAG LAUNCHER

冒険家として名高いランチャー家の1人息子。行方不明の両親へのあこがれから、先史文明の遺跡を調査している。どんなときでもくじけない強靭な精神の持ち主。16歳。

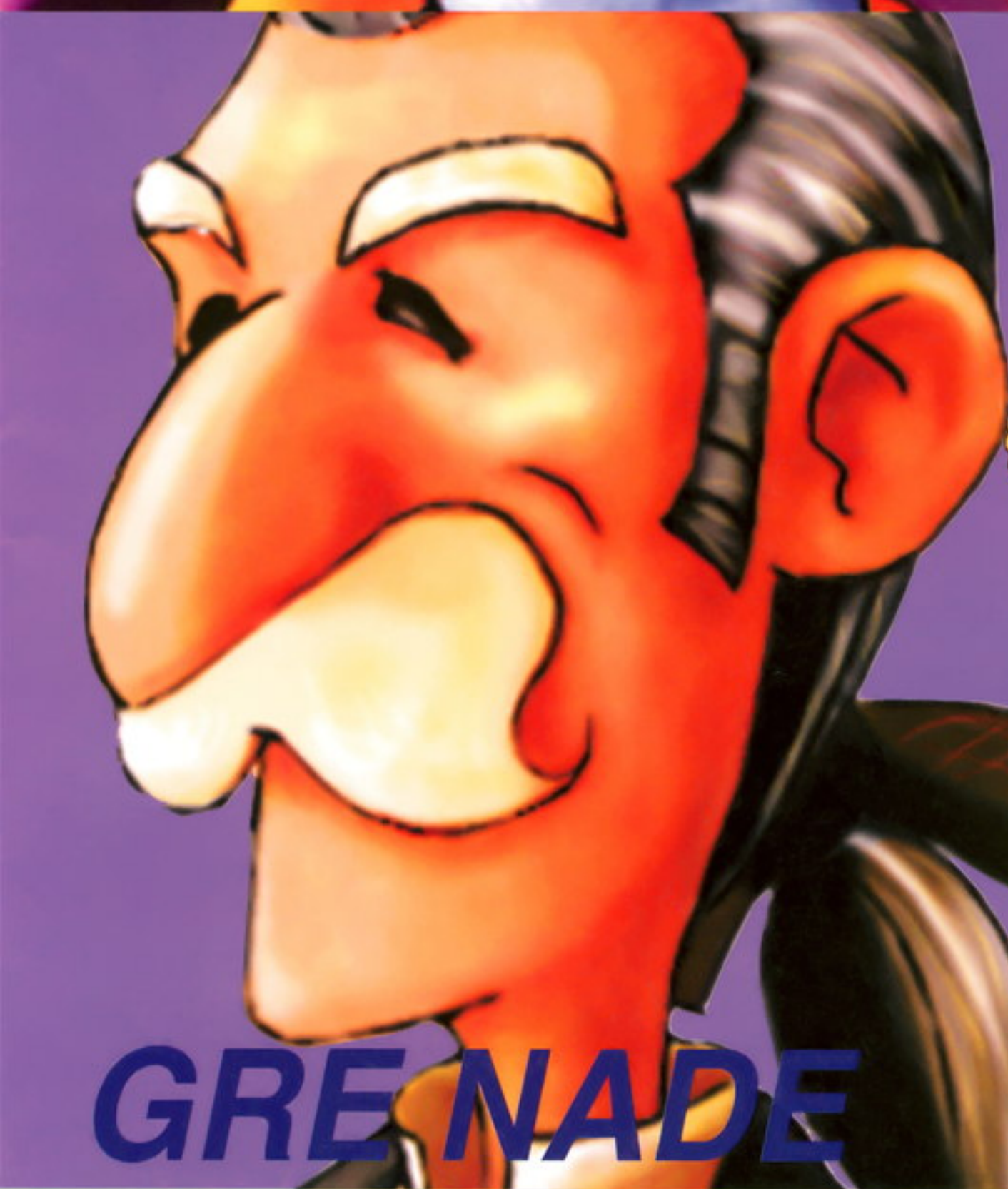
女流冒険家 ペッパー・ボックス

PEPPER BOX

第三国からやってきたセクシーな女流冒険家。明るく活発な性格だが、マグたちにどう関わってくるかは謎。パーティーの一員として戦ってくれるかも？ 24歳。

LINEAR CANNON

リニア・キャノン
ヒロイン

マグだけに心を開く神秘的な少女。極端に無口でおとなしく、自分が他の人たちと何か違うことを気にしているようだ。17歳だというが、正確な年齢は不明?

GRE NADE

グレ・ネイド
執事

マグのことをいつも「ぼっちゃん」と呼び、煙たがられているランチャー家の執事。温厚そうな見た目とはうらはらに、戦闘では非常にたよりになる。58歳。

EVOLUTION

はやくも宿命のライバル出現!?

マグとチェインは一緒にパーティーを組むようだが……?

マグのランチャー家とチェインのガン家2つの一族に因縁アリ?

マグのランチャー家は、代々冒険家を輩出してきた家柄。対するガン家も冒険家の血筋らしく、理由はわからないが両家は昔からあまり仲がよくないようだ。しかし、ガン家の1人娘チェインは、ライバルであるはずのマグが、ひそかに気になっているらしい。まるでシェークスピアの古典劇『ロミオとジュリエット』を思わせるこの設定。リニアというヒロインもいるし、チェインの気持ちがどう描かれるのか興味深いところだ。もしかすると三角関係への発展も!?

チェイン・ガン
ライバル冒険家

専用のサイフレームを持ち、冒険家としての実力もマグに劣らない少女。性格は、ワガママで負けず嫌い。あばずれ言葉でしゃべる。15歳。

CTERS

主人公たちは旅に出る

技を繰り出す瞬間のマグ。体の周囲に発生した残像表現に注目！

こちらの攻撃から敵の攻撃へ。カメラの動きも驚くほどスムーズ。

高度な3D映像技術が冴える迫力の戦闘シーン!!

まるで全編がムービーでできているかのような自然さ。キャラクターの存在感、技から発生した光の演出が、違和感なくとけ込んでいる画面。戦闘シーンのビジュアルインパクトは、きめ細かなグラフィックの誇示よりも、3D映像の動きの不自然さをまったく感じさせないところにある。これらを見ればRPGの華と言われる戦闘が、本作でも最大の見どころになるのは間違いなさそうだ。

操作はRPG初心者でも簡単に行えるコマンド入力方式。だが、ただ単純に行動選択を行うだけでなく、戦略性の高いシステムが取り入れられるらしい。敵との熱い駆け引きが楽しめる新要素に期待しよう。

マグのサイフレームが炸裂!!

サイフレームの変幻自在な動き、技を繰り出すモーションのなめらかさは並みじゃない！ アングルもアップからロングへ自然に切り替わり、迫力ある見せ場をいっそう引き立たせている。

3Dキャラクターがなめらかに躍動する!!

BATTLE

パワフルにしてスリリング!! ド派

EVOLUTION

気になる戦闘システムをチェック！

SYSTEM CHECK 1 ダンジョン内を歩く敵に接触すると戦闘開始!!

キャラクターが探索するダンジョンは、フルポリゴンによる立体空間になっている。そこでは敵がうろつく様子が見え、プレイヤーが操作するキャラが敵にぶつかると戦闘へ突入する。これは「トレジャーハンターG」のエンカウント方式と同じ。逃げ回って進めば戦闘を完全に回避することも可能だ。

敵が見えているので、相手の背後から接触すれば、こちらから先制攻撃ができる。

SYSTEM CHECK 2 キャラクターの士気を表すファイトゲージの効果

キャラクターのステータス表示に注目してほしい。上が体力の残量を表すHPゲージ、下が個人の士気を表すファイトゲージとなっている。このファイトゲージとは、一定量溜めると強力な技が使える本作独自のもの。既存のRPGで見られた使いきりのMPとは違って、戦闘中にどんどん溜まっていくようだ（どうやって増えていくのかは不明）。どちらかと言えば、格闘ゲームなどでよく見られる「超必殺技を使うために溜めるゲージ」に近い感覚だろう。ただし、1つの技を使うためにゲージをすべて消費するのではなく、使う技の種類によってゲージの減りに差があるらしい。効果の弱い技を使えばゲージの消費はわずかだが、強力な技ならグッと大きく減ってしまう。技の威力とゲージの消費が比例する点は、おなじみの魔法とMPのシステムを踏まえている。

ゲージは上がHP、下が士気。グラフィックと数字で表示される。

毒やマヒ状態になると、ステータス表示の下にアイコンがつく予定。

属性パンチ攻撃

拳に炎をまとって攻撃。水属性の敵に効果てきめん!?

スプレー攻撃

スプレーを取り出して殺虫剤のようなものを噴射。きめ細かな粒子の広がりが美しい。

SCENE

手な演出が盛り上げる立体バトル

「エヴォリューション」の謎にせまる7つのマテリアルキーワード

マグの求めるモノ……そして、敵とは？浮上した数々の謎をピックアップ

第一報ということで、断片的な情報だけでは、まだまだ「エヴォリューション」の全貌は見えてこない。そこで気になる謎をキーワードとしてあげ、予想を交えながら検証を行ってみた。

そこから見えてくるのは、マグの持つ万能機械サイフレームと先史文明のつながり。遺跡ダンジョンとそこに住むモンスターの関係。本作のタイトルと「エヴォルシア」という遺産の呼び名の奇妙な相似。そして、いくつかの設定からおぼろげにわかってくるゲームシステム。張りめぐらされた伏線が浮き彫りになり、点にみえた謎は線でつながり、果ては循環する円になる!?

謎解きはRPGの醍醐味でもある。パズルが完成するそのときまで、謎というピースを集める作業にしばし熱中してみよう。

KEYWORD 1

【キャラクターの名前】

兵器に詳しい人ならば気づいただろうが、メインキャラクターの名前は、銃火器の名称がモチーフとなっているようだ。これは開発スタッフの遊び心なのか、それともゲーム本編に関わってくる何かを暗示したものなのか。まだ公開されていない登場人物も、何かに関係した名前がつけられている可能性が高そうだ。例えば、主人公のファミリーネームが「ランチャー」ならば、行方不明の親の名は多分ロケット……。などと考えるのは、ちょっと安易すぎる？

執事のグレ・ネイドはその名の通り、グレネードガンを武器に使用するとか……ありそう？

KEYWORD 2

【先史文明】

何万年も前に滅びてしまった先史文明。そこにはどのような文明が繁栄していたのかはいっさい明かされていない。遺跡のイメージを見る限り、我々の世界のマヤ文明、インカ文明の遺跡と似ているが……？ ストーリーでは主人公らを「後発の人類」と記述していることから、先史文明を築いた者たちが人間なのかも疑わしい。

先史文明の遺跡にあるらしい壁画のイメージボード。これが滅んだ先史人の姿なのだろうか？

KEYWORD 3

【サイフレーム】

万能機械サイフレームは、先史人が造り、生活に使っていたとされる道具である。サイフレームを扱えるのは相性の良い人間のみ。ということは、それが使えるマグやチェインは先史人と関係があるのかもしれない。ちなみに、サイフレームが使える人は、その多くが冒険家を職業としている。

マグとチェインを見比べると、同じサイフレームでも個別で形が違う。

MATERIAL

先史文明、万能機械、巨大軍事国家―

KEYWORD 4

［ダンジョン］

マグたちが挑むダンジョンについて判明している点をまとめてみよう。1、入るたびに内部の構造が変化する。2、遺跡が複数あり、冒険したいダンジョンが選べる。3、モンスターが出現し、罠が仕掛けられている場所もある。これらから、ゲームの進行はダンジョン探索が中心になることがうかがえるが、真相はどうだろうか？　なお、ダンジョンに潜る理由は学会からの調査要請となっている。もしかすると、発掘品の発表の場があるかもしれない。

いかにも古代の遺跡といった雰囲気があるダンジョン。このような場所にサイフレームのような機械パーツが眠っているのは、非常に不思議に思えるが……。

KEYWORD 5

［モンスター］

モンスターの出現は基本的に遺跡ダンジョン内のみ。だから遺跡の調査ができるのは、サイフレームで敵と戦える冒険家だけなのである。モンスターのなかには、なんとサイフレームのパーツを持つ敵（ボスキャラか？）もいるとのこと。

なぜ遺跡にモンスターが徘徊しているのかも謎だ。遺跡の守護者か？

KEYWORD 6

［乗り物］

機械文明が発達しているだけに、本作にはたくさんの乗り物が登場する。現在のところ存在がわかっているのは、飛行機、自動車、戦車、戦艦の４つ。純粋に乗り物として使用するだけにとどまらず、戦車とは生身で戦うことになりそうだ。

敵として出現する戦車。内部にはきちんと兵士が乗っているから驚き！

KEYWORD 7

［敵対者］

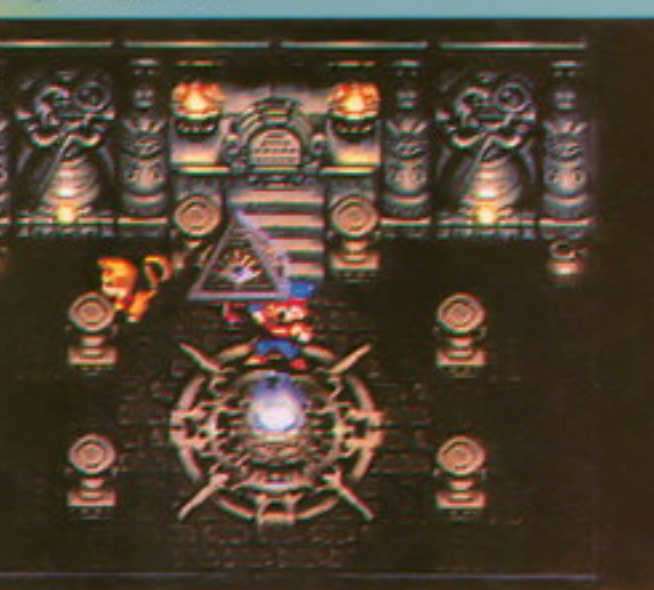
主人公マグは、悪い魔王を倒す勇者ではなく、あくまでも冒険家だ。それだけに、倒すべき敵の存在がゲームの始めから特定されているわけではない。ときには遺跡ダンジョンの奥で、モンスターを統べる悪しき者と対峙する可能性もあれば、あるときは父親から「守ってくれ」と託されたリニアのために、彼女の身を脅かす者を敵にまわすこともありうる。さらに興味深いのは、軍事国家・第８帝国もマグたち冒険家同様、先史文明の遺産を探している、という事実。物語の展開次第では、彼らのような強大な軍事国家まで相手にしなければならないことも？

マグの住むパンナムタウンの近くへやってくる帝国軍の戦闘空母。先史文明の遺産「エヴォルシア」を探している。果たして「エヴォルシア」とは？

こだわりのRPGを制作してきたスティング

STING

おそらくドリームキャストの参入第１弾にRPGを選んだのは、RPGに並々ならぬこだわりを持ったスティングだからできたことではないか？　スティングはこれまで、3DRPG「バロック」を発表し、スーパーファミコンでもRPG「トレジャーハンターG」の開発を行った高い実績を持つメーカー。今までにないストーリー、独創的なシステムを盛り込み、常に新しいものへの挑戦を忘れない。これまでのRPG制作で培われた技術とセンスは、この「エヴォリューション」でも発揮されることだろう。

バロック／サターン
3Dダンジョンをさまようアールピージー。異形の敵やダークな世界観が特徴。

トレジャーハンターG／スーパーファミコン
オーパーツを求めて世界を旅をする冒険RPG。発売元はスクウェア。

KEYWORD

―ちりばめられたパズルのピース

セガ・クライマックス6年ぶりのタッグで新旧ファン納得の正統派RPGが出現!!

クライマックス

対応機種：ドリームキャスト

セガ・エンタープライゼス／クライマックス

ロールプレイング

1998年年末発売予定

お待たせ！　クライマックスが帰ってきたぞ!!　ドリームキャスト参入タイトル第1弾として、意外にもオーソドックスな正統

NEW COMER!!

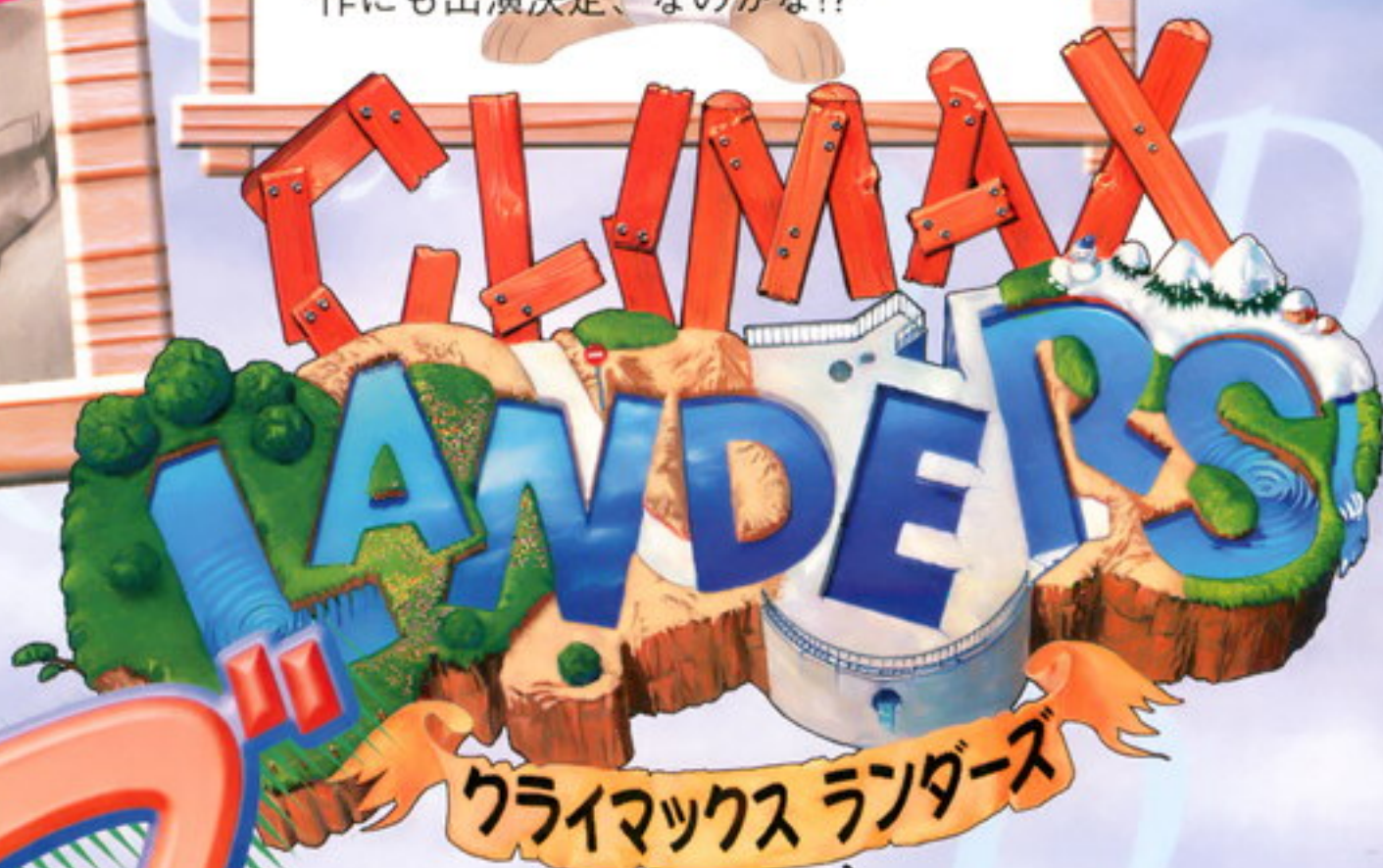
今回新たに登場する主人公たち。左から、ラオ、ソード、マリオンの３人だ。詳しいプロフィールは、次ページから紹介していくぞ。

クライマックス ランダーズ

ヨーグルト!?

イカス!!

このゲームの主要キャラが集合している左のイラストだが、ラオの右に何やら得体の知れない生き物が？ これはメガドライブの初代「シャイニング・フォース」で登場し、愛敬ある姿とその独特のセリフでインパクトを与えた、ヨーグルトその人！ どうやら本作にも出演決定、なのかな!?

CLIMAX LANDERS
クライマックス ランダーズ

ランダーズ

価格未定
1人プレイ専用
対応周辺機器：ビジュアルメモリ

派RPGで復活だ。嬉しいことにそこには、懐かしい顔ぶれが何人もいるではないか！ 今回はこの最新タイトルを徹底解剖だ!!

COM BACK!!

クライマックスのファンなら、懐かしさと嬉しさがこみあげてくるに違いないキャラが復活っ～！ 左からマーリン、ライル、レディだ。

とっつきやすくて奥の深いGame Systemに注目!!

画面を構成するのは超絶技巧のリアルタイムフルポリゴン!!

クライマックス初のドリームキャストタイトルになる「クライマックス　ランダーズ」は、ゲーム中に登場するものすべてがポリゴンで構成されている。一枚絵のCGにしか見えないような華麗な場面でも、それはポリゴンで立体的に作られており、プレイヤーはその空間を自由に移動することができるのだ。もちろんそれは、ドリームキャストの卓越した3D処理性能あってのことだが、その機能を1作目のソフトでここまで使い込んでくるあたり、やはり天才プログラマー内藤寛率いるクライマックスの面目躍如というところだろう。この驚愕の3D空間を舞台に、血湧き肉踊る冒険譚が、プレイヤーの手で創られていくのだ。

ここはランダーズ世界の教会。このビジュアルも、すべてがリアルタイムポリゴン表示なのだ。

息詰まる敵との戦いも、迫力ある視点でさらにヒートアップ。これぞポリゴン処理のなせる技。

自動生成型ダンジョンとは!?

プレイヤーはシナリオにそってダンジョンを探索しつつ、冒険を進めていくことになる。ゲームの影の主役ともいえるこのダンジョンは、たとえ同じ場所にあるものでも、中に入るたびにマップ構成、敵配置、アイテムやトラップなどの位置が変化していく。つまり、探索中にいくらマップを覚えたとしても、一度ダンジョンを出てしまえばそれで終わり。次回からはまったく新しいダンジョンの探索を始めるということと、なんら変わりはないのだ。そのため、プレイヤーはつねに新鮮味と緊張感を維持しつつ冒険ができる。

いつ終わるとも知れない探索の旅。自分の進む先が見えないからこそ、期待と不安は大きくなる。一度入ったダンジョンは、最深部にいるボスを倒さない限り脱出できない。そこへと至る道は、遊ぶ人の数だけ存在する。どんな冒険になるかは、まさに運しだいだ。

入るたびにダンジョンが変わる!

LANDERS 2枚目半の冒険者 ソード Sword

キャラFile #01

DATA
種族：人間
職業：旅人
性別：男

「クライマックス　ランダーズ」の主人公。自由を愛し、あてのない旅を続ける青年だが、その出生に秘密を持っており、尋常ではない剣の腕前はそのおかげらしい。自分ではニヒルな2枚目を気取ってはいるものの、オッチョコチョイな性格のために3枚目に見られがち。もちろん旅する先々でトラブルに巻き込まれてしまうのは、その性格が災いしてといってもいいだろう。

怪しげな場所に1人たたずむソード。自慢の剣の腕を披露せざるを得ないのか!?

冒険の地は屋外にも!!

プレイヤーが冒険する舞台は、便宜上"ダンジョン"と呼ばれてはいるものの、じつのところすべてが薄暗い地下迷宮になるというわけではない。もともと「クライマックス　ランダーズ」を構成する世界は、いろいろな時代の、いろいろな場所が1つに組み合わさってできたモザイク世界。したがって冒険のためにプレイヤーが探索する場所も、いわゆる"ダンジョン"と呼ばれる正当派地下迷宮の場合もあるし、鬱蒼と茂る森の中なんてこともある。さらにストーリーが進めば、太古の神々が降臨した神殿なんていう場所での冒険も待っているだろう。もちろん、それぞれの舞台にはピッタリとマッチする敵やトラップ、演出などが用意されており、それらはすべてリアルタイムのポリゴンで表示されることとなる。主たるゲームシステムをなんら変化させることなく、豊富なバリエーションでプレイヤーを飽きさせない工夫。ドリームキャストという高スペックのマシン性能に溺れることなく、ソフトの側から「ゲーム」を追求していく姿勢は、ハードを問わず良質な作品を提供してきたクライマックスの自信の顕われといえるだろう。

モヤのかかる森の中を疾走するラオ。敵から逃げているのか？　それとも!?

新たなる冒険の舞台に1人たたずむマリオン。今度のクエストの場所には何が待っているのか？

シナリオを進めていくごとに、プレイヤーは驚くことになるだろう。その圧倒的な視覚的迫力に！

街の住人ともコミュニケート

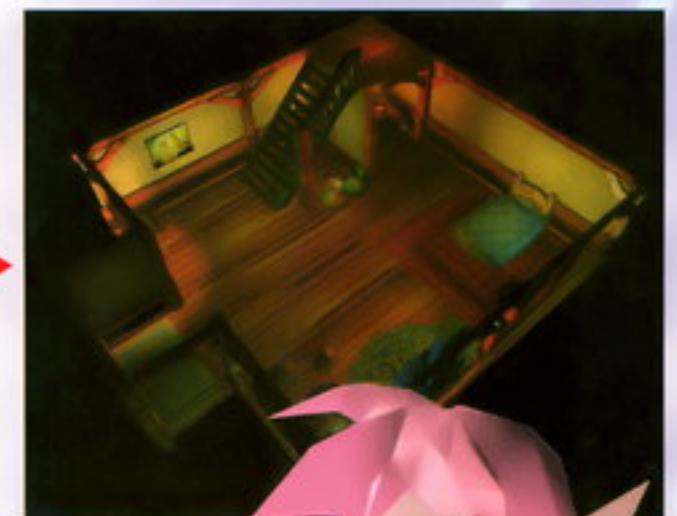
ゲームの住人たちが暮らす街は、なんでもアリの不思議な空間。まるっきりおとぎ話の住人みたいな人もいれば、未来からやって来たような人、果ては江戸っ子の大工さんまで住んでいる。プレイヤーはこのユニークな人たちとの交流を深めつつ、ダンジョンを攻略していくことになる。訪れたらみんなに挨拶して回ってみよう。

レアなアイテムを鑑定し買い取ってくれる、ウサギのノイマンさんの家だ。

自分の家だってバージョンアップ！

主人公であるソードが暮らすことになる家も、もちろんこの不思議空間の中にある。といってもソードは、もともとが放浪の冒険者なので、空き家になっていたボロ家を勝手に借りてるだけだけどね。この自宅もプレイヤーの冒険の成果次第で、ドンドンと豪華になっていく。片付けをして装飾品を飾るだけではなく、ライルやレディといった他のプレイヤーキャラたちもこの家で過ごすことになるので、シナリオが先へと進んでいけば、とにかく騒々しくなることは間違いなし。明らかにノリの合わなそうな面々もいるので、ひょっとしたら大ゲンカが発生？なんていう事態も十分あり得るかも。

みんなが一同に会すれば、こんなににぎやかになる。主役の立場が薄くなる!?

LANDERS キャラFile #02

王国を救ったヒロイン マーリン Marlin

DATA
種族：エルフ
職業：魔法使い
性別：女

かつてストームサングと呼ばれる王国の危機を、若き剣士と半人前の僧侶というトリオで救ったエルフの魔法使い。まじめな性格でしっかり者だが、一度彼女の逆鱗に触れた者は、古から伝わる高度な攻撃魔法の恐ろしさを、嫌というほど味わわされるのは火を見るより明らか。出典は1991年に発売された、メガドライブ用ソフト「シャイニング＆ザ・ダクネス」から。

得意の魔法を駆使して難局を突破できるか。1人での冒険はちょっと心細いかも？

迫力があってお手軽なBattle Systemに注目!!

リアルタイム要素を完全に排除したターン制の戦闘を採用!!

これまでに紹介したきた内容、そして開発元であるクライマックスの過去のゲームから考えた場合、頭に浮かぶゲームジャンルは“アクションRPG”となるだろう。しかし「クライマックス ランダーズ」は、戦闘に関してはリアルタイム要素を完全に排除しているのだ。わかりやすくいえば、いわゆる正当派RPGでおなじみのターン制のコマンド入力戦闘になっている。次ページからの内藤氏のインタビューでも明らかになっているが、「ゲームの間口を広く持つ」という考え。さらにターン制を選択することで、リアルタイムの戦闘に比べて数段複雑な「戦術」を楽しんでもらいたいという考えのようだ。プレイヤーはダンジョンの任意の場所に自分でトラップを仕掛けられるので、うまくそこへ敵を誘導すれば、非常に有利な態勢で戦闘に突入できる。また周囲を敵に囲まれたとしても、ターン制であれば次の一手をあれこれと試行錯誤することが可能だ。思わぬアイテムの組み合わせで、窮地を脱出できるかもしれないぞ。

自分の状態を熟知し、最適な行動を取ることでピンチを脱出できるはず。

戦闘システム自体はターン制でも、プレイヤーが選択した行動はもちろんリアルタイムでキャラクターに伝わる。その滑らかな動きにも注目したいところだ。

視点はいつも迫力満点!!

すべてがポリゴンで構成されている空間だけに、視点変更はお手のもの。残念ながらプレイヤーの任意の視点を選択することはできないが、戦闘時にはここぞとばかりにカッコイイ視点でキャラクターの活躍を盛り上げてくれるぞ。魔法や技などの特殊攻撃は、それこそ映画のような迫力で見る者を興奮させるはず。ドリームキャストの性能を存分に駆使した、美しいポリゴン表示のエフェクトを見るためだけに魔法を使ってみるのも、このゲームの楽しみ方の1つかも？

ソードが光に包まれる！ 使ったのは技か魔法か!?

仲間のモンスターを引き連れて、森の中をひた走るラオ。このように戦闘時でなくとも、視点は動くようだぞ。

LANDERS キャラFile #03

感情なきバトルドール マリオン Marion

DATA
種族：人形
職業：？
性別：女

いつの時代、誰の手によって作られたのかさえもが謎の不思議な人形。人間的な感情というものを何1つ備えておらず、自分を創り出した主に与えられた“探求”という未知なるものの原理に基づいて行動する。知識欲にあふれ、人間という不可解な存在に特別な興味を示している。なんの目的かは定かではないが、その体に秘められた力は人間をはるかに凌駕する、破壊的なものでもある。

彼女（？）の行動原理は知識欲。要するに好奇心がとっても強いと思えばいい。

魔法のエフェクトだって超ド派手！

プレイヤーの能力を構成するパラメーターは、HP・MP・VITの3種類。敵との戦闘では、通常の攻撃は自分が装備した武器で行うが、"技"の場合はVIT、"魔法"の場合はMPをそれぞれ消費することになる。ただしVITは短時間で自動的に補充されるのに対し、MPはアイテムなどで補充しない限り使い放しとなる。1回の冒険での使用回数が限られてしまうぶん、魔法のほうが技よりも効果は高いといえるだろう。それは今回紹介するエフェクトの画面写真を見てもわかる。紹介している写真は、それぞれ魔法の中でも比較的ベーシックな部類のものだが、それでもドリームキャストの表示機能を駆使して演出されているエフェクトは美しく、派手に映る。初歩の魔法でこれなら、レベルが上がったときの魔法はどうなってしまうのだろうか？　過去の作品でもそういう部分でプレイヤーを驚かせてきたクライマックスだけに、期待は高まるばかりだ。

魔法や技は自分のレベルや装備武器などによって使える種類が増えていく。

モンスターが仲間になる!?

どうやって仲間にするのか、その方法は現段階では謎のままだが、プレイヤーはダンジョンに生息する様々なモンスターを、自分のパーティーに仲間として引き入れることができるようだ。しかもそのモンスターたちは、街にあるモンスターファームと呼ばれる牧場のような場所で保持しておくことも可能だという。自分が攻略するダンジョンの内部に合わせたモンスターをパーティーに入れれば、その冒険で役に立つことはいうまでもないだろう。

プレイヤーキャラクター同士ではパーティーが組めないぶん、ダンジョン内での仲間モンスター探しは重要といえるのではないか？ ベストパートナーを探せ！

なんとビジュアルメモリにも対応!!

さらに！　上記で解説したモンスターファームに登録されたモンスターは、ビジュアルメモリに入れて持ち出すことが可能らしい!!　モンスターを入れた状態のビジュアルメモリは、ミニ育成ゲームに早変わり。実際のゲームで冒険に出さずとも、ビジュアルメモリの中で成長していくという。ひょっとしたら、友達と対戦もできる!?

レアなモンスターを巡っての争奪戦も起きそうな予感。強い敵を探せ！

LANDERS

キャラFile #04

財宝発見に命を賭ける ライル

DATA
種族：エルフ
職業：トレジャーハンター
性別：男

メガドライブユーザーであればいわずと知れた（でしょ？）トレジャーハンター。軽い身のこなしで巧みな剣さばきを見せ、危機また危機を突破する。3年前のキング・ノールの財宝を巡っての大冒険で知り合ったフライデーともども、今回の冒険にも参加。危険を嗅ぎ付けると立ち向かわずにはいられない、独特の性格はまったく変わってはいない。出典は1992年に発売されたメガドライブ用3DアクションRPG「ランドストーカー」だ。

Ryle

いまだ根強い人気のライル。ドリームキャストではどんな冒険を見せてくれるのか？

直撃!! インタビュー クライマックス代表取締役 内藤寛

ドリームキャストに賭ける社長の意気込みを聞け!

内藤 寛

10代のころからプログラマーとして活躍。数多くのソフトハウスで仕事をこなし、1991年にメガドライブ用ソフト「シャイニング&ザ・ダクネス」を引っさげてクライマックスを設立。以後、3Dをキーワードに良質のゲームを各ハードで発表。本業のゲーム制作以外にも、ラジオ番組に出演したりと活動の幅はとても広い。

ついに発表されたドリームキャスト参入第1弾、「クライマックスランダーズ」。その報を聞きつけた編集部は、クライマックス本社を直撃取材。ゲームショウに向けて追い込み状態にある、クライマックス代表の内藤氏とセガの仕掛け人、小川氏に話を聞いた。

──クライマックスといえばアクションというイメージが強いですが、あえてアクション要素を排除したのはなぜですか。

内藤 うちの会社はいまだに「ランドストーカー」のイメージが強くて、出すものはアクションRPGと思われがちですよね。でも今回はいわゆる正統派RPGです。手先の器用さとか、反射神経はまったく要求されません。これまでにうちが作ってきた3D空間というシステムで、今度はダンジョンの中での冒険をより楽しめる作品にしたかったんです。

──では、どういった経緯でこのゲームは誕生したのですか。

内藤 間口を広くして、初心者の方にも遊んでもらえる作品を作りたかったのと、それを踏まえたうえでRPG好き、ゲームの戦闘好きの方たちにも満足してもらえるような作品を目指した、ということですね。最初からアクションがバリバリにできちゃう人たちのための「ランドストーカー」みたいな形の作品を作ろうとは思わなかったんです。

──ドリームキャストで実際にゲームを作ってみた感想はいかがですか。

内藤 ハードの性能がとんでもなく高いので、限界がなかなか見えてこないですね。これまでのハードだと「これ以上できない」という部分にかならず行き当たっていたんですよ。それが今回はスペックの高さのおかげで、やろうと思ったことがスッとできるんです。ただしそこで、サターンと同レベルのゲームを作ってもしょうがないですよね。ドリームキャストの性能を使いきってやろうとすると、これからそれなりの苦労が出てくるんでしょうね。

──制作はどれくらい前から始まっていたんですか。

内藤 去年の夏くらいから……、紆余曲折を経て今にたどり着いてます。グラフィックに関しては、もう膨大な量が上がっていますので、そこそこ順調とはいえるでしょうね。ですが、ゲームの性質上、戦闘が重要なカギを握っているので、その辺のバランス取りの時間がかかるとは思いますね。

小川 ハードの能力をキチンと使っているRPGを、ハードの初期に出すのってとても難しいんですよ。でも今回のゲームに関しては、それができそうですね。やはりユーザーの方たちも、新しいハードを手にしたらいろいろなジャンルのゲームで遊びたいと思いますよね。初期に作るゲームだけに、作る側にも難問が多々出てくる。特にRPGは遅れがちになるわけで

クライマックス(うち)のゲームのエッセンスが、あちこちに散りばめてありますよ。

LANDERS キャラFile #05

武の心を拳に秘める ラオ Rao

DATA
種族:リオリング
職業:兵士
性別:男

種族にあるリオリングとは、半分人間で半分ライオンという種族のこと。彼は、物心ついた頃から戦場に生き、兵士として戦い続けてきた。その生きがいは戦うこと。それ以外のことに興味を抱くことはない。あらゆる武器に精通しているものの、実戦では己の拳のみで敵を倒すことを誇りとしている。勇敢ではあるが無謀ではなく、何ごとにも慎重でかつ寡黙な男は、必要以上のことを喋ることがない。孤高の武士、それこそがラオにふさわしい称号なのだろう。

どんなに危機的な状況でも、自分を見失うことなく最善を尽くす。戦場で自分の背後を守ってもらうには、こういった男が一番安心だ。

すけど、今回はみなさんのご要望にキッチリ応えられそうだなと思いますよ。セガとしても、大変嬉しいことですね。

──登場する主役キャラには、懐かしいメンバーもいますね。

内藤　いままで3Dの空間を歩いていた2Dのキャラクターが、ポリゴンになって3D空間を自由に歩いてくれるというのは、うちの作品を遊んでくれていた人には喜んでもらえる部分だと思いますね。

小川　これまでにクライマックスが作ってきたゲームの中でも、特に人気のあるメンバーが揃うわけですからね。やはりRPGでストーリーを楽しむときに、キャラクターってすごく大事な要素じゃないですか。たとえ過去の作品を知らないとしても、個性的なキャラクターが存在するだけでゲームのおもしろさが違ってきますよね。

──今回いただいたイラストには、ヨーグルトの姿も見えますね。

内藤　彼？に関しては、こちらもまるきり予測不能なので、ちょっとコメントはできませんね～（笑）。

──ゲームのタイトルに社名を入れたのは、気合いの現れですか。

内藤　うちの過去作品の有名どころが一堂に会するという意味合いもありますし、これまでに作ってきたRPGの集大成的位置付けという面もありますね。ちょっと大げさですけど（笑）。ただ昔からRPGを作る上での、元になっている根っこの部分。クライマックスという会社がもともと持っていた、RPG感覚というか、RPGの考え方みたいなものを、ドリームキャストでより完成させていく。そういう部分が集大成と呼べるんじゃないかな、とは思うんです。ちょっと原点回帰的な要素とかもあるんですよ。いわゆるクライマックス的なエッセンスが、ゲームのあちこちに入っていますからね。昔からのファンの方にぜひプレイしてほしいです。プレイすれば、かならず「オーッ！」ってなりますから（笑）。

──ゲームを楽しく遊ぶうえでのポイントは、どこでしょうか。

内藤　ストーリー上は、1つのダンジョンをクリアしたらすぐに次へと向かえるんですけれど、できれば同じダンジョンに何度もチャレンジしてもらいたいですね。とにかくこれでもか、ってくらいの数のクエストを用意していますから。もちろん時間をかけて遊んでくれた方には、それなりの御褒美が待っている、というお楽しみ要素もあります。自動生成ダンジョンを、とことん遊び尽くすことがポイントでしょうね。

──10月に開催される東京ゲームショウには出展されるんですか。

内藤　その予定です。ただ実際に遊べるバージョンが出せるかどうかは、現時点ではちょっと微妙ですね。とにかく戦闘がカギのゲームなので、そこの調整が終わらないことにはね。まあ、ダンジョンを歩いてもらうだけでも、ビジュアル的に楽しんでもらえるとは思いますけどね。

──それでは最後に、クライマックス、そして内藤寛6年ぶりのセガ作品に期待してやまないファンの方たちへ、一言お願いします。

内藤　今回は、アクションではなくオーソドックスなRPGなので、初心者でも楽しめる作品になっています。もちろんアイテム集めやキャラ育成とかで、ゲームをやり込みたいという人たちのニーズにも十分応えることができる作品です。イラストは玉木美孝が担当です。クライマックス独自の匂いを感じ取ってくださいね。みなさんに楽しくプレイしてもらえるゲームに仕上げますんで、完成を楽しみに待っていてくださいね。

内藤さんの右にいるのがセガの小川さん。会話が弾んできて、危険な発言を連発する内藤さんに苦笑気味？

ソード
話してみろよ、
話は聞くさ……とりあえずは、な。

ビジュアルのクオリティは、新旧ファンをかならず満足させてくれるであろう。

ビジュアルメモリで何かが起こる!?

今回のインタビュー中に、内藤氏がこんなことをポロッと漏らした。「たとえばビジュアルメモリで○○○○の○○○○○が出たりとかね」。○部分は残念ながらまだ秘密だが、我々取材陣は度肝を抜かれたとだけ言っておこう。ここでは天才プログラマー内藤氏が、ビジュアルメモリで革新的なゲームを開発している、としか書けないが、とにかく凄い。期待していてくれ。

クライマックスがビジュアルメモリの既成概念を打ち破ったゲームを作っている。楽しみに待とう。

SLEEP MODE
A B

LANDERS

キャラFile #06

最高に危険なお嬢様　レディ

DATA
種族：人間
職業：お嬢様？
性別：女

キュートな見た目とは裏腹に、向こう見ずな性格＆パワフルな行動力を持つ。つねに目的に向かって最短距離を取るために、周囲を混乱の渦に巻き込んでしまうことも多い。本来は名家のお嬢様なのだが、束縛を嫌って家を飛び出し、行き当たりバッタリでたどり着いたデスランド島で大騒動を引き起こしてもいる。格闘技世界一の腕前を侮った者には、死、あるのみ。出典は1994年に発売されたスーパーファミコン用ソフト「レディストーカー」だ。

Lady

HP 997/999　MP 999/999　VIT 999/999

従者であるヨシオとコックスの姿が見えないけど、どうしたんだろう。2人がいないとなると、さらに暴走する危険が高まっちゃう!?

少しずつ全貌

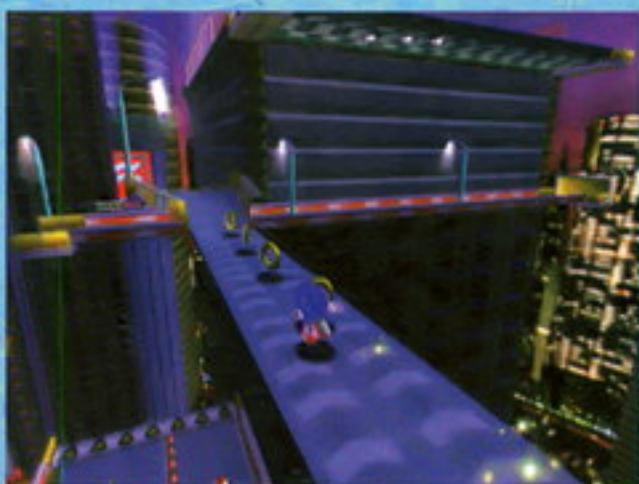
SONIC ADVENTURE™
ソニックアドベンチャー

SONIC TEAM PRESENTS

●セガ●年末発売予定●価格未定
●アクションゲーム●ドリームキャスト

今回は、8月の発表会の時に公開された3キャラの実機プレイを誌上リプレイするぞ。迫力やスピード感が少しでも伝わるはずだ。他の3キャラや開発状況についてセガからのコメントも届いているぞ！

システムがほぼ完成した3キャラをPICK UP!!

前回までの記事では、ゲーム全体や物語などについて紹介してきたが、今回はプレイ目的やシステムがある程度まで決定しているキャラのプレイについて、新画面とともに検証していこう。あとは東京ゲームショウで実際にプレイ！

ソニックの他、ナックルズとテイルスのプレイを再現。どちらも面白そうだ。

ソニックはゴールにあるカプセルから捕らえられた動物たちを救出するのだ。

カプセルを破壊し動物を救け出せ

発表会の実機プレイ時の画面をチェック！

今回の映像は、8月22日の発表会で、ソニックチームの飯塚氏が見せてくれた実機プレイの模様を誌上再現した形とも言える。もちろん写真は新たに撮影したものだぞ。

SONIC ADVENTURE REPLAY

コレがウワサの超高速ループ!!

スタート直後のシーン！

このページの右上のスタート地点からすぐにある超高速ループシーンを連続写真で再現。ループの瞬間、カメラがグッと引き、スピード感も最高潮に!!

このループを見よ!!

が見えてきた!!

キャラクター別 ACTION CHECK! PART1

SONIC IN SPEED HIGHWAY

アクションフィールドを超高速で走るソニック。「ソニックアドベンチャー」の代表的シーンだ!

夜のハイウェイを走れ!

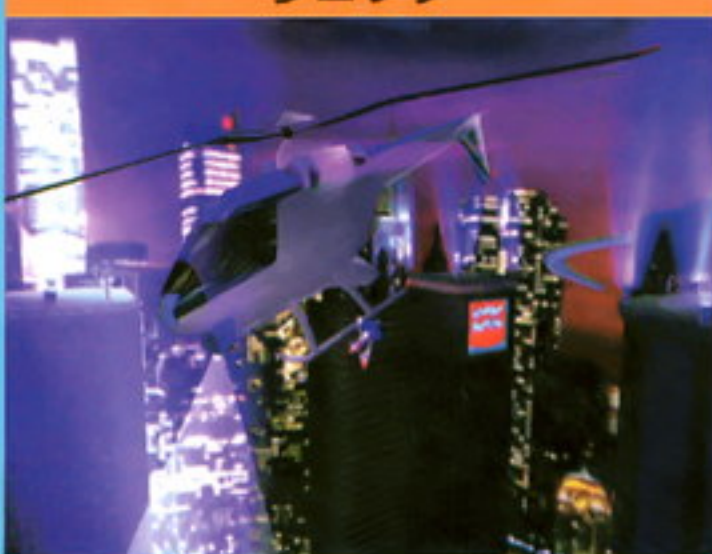
アクションフィールド「スピードハイウェイ」でのソニックは、美しい夜の摩天楼の中を突っ走っていく。ここは操作内容をどうこう言うよりも、やはりスピード感のスゴさに尽きる。ゴールにはあのカオスが待ち受けていると予想できるが……果たして!?

SONIC THE HEDGEHOG ソニック

ハイウェイをつなぐジャンクションには、ポリスカー型のロボットが。ホーミングアタックで突破!

CHECK POINT 乗り物を使うシーンも!

ビルやハイウェイの各ポイントでは乗り物を使うシーンもある。今回紹介している乗り物は、自分で操作することはできないようだが、この他にも乗り物が出てくる可能性もあるぞ。また、他の主人公達がこの乗り物を使うのかどうかも気になる。でも、テイルスやナックルズには必要ないかも!?

ヘリコプター

ビルとビルを往来するヘリコプター。ソニックは飛び立とうとするこのヘリの足につかまり、別のヘリポートのあるビルまで移動する。さてこれは一体誰が操縦しているのだろうか!?

小型ロケット

発射台に設置された小型ロケット。ソニックが触った瞬間、猛烈な勢いで飛んでいくぞ。

つかまったままビルの高いところまで一気にジャンプ!

CHECK POINT カプセルには動物達が!?

従来のソニックシリーズ同様、今回もエッグマンによって、動物達が捕らえられている。助けよう。

「ソニック1」ではフリッキーを始めとする仲間たちが捕まっていたよね。

超スピードが痛快!!

超高速降下シーン!

高いところからの落下はこれまでもあったが、3Dになるとこんな大迫力! しかも落ちるのではなく壁面を突っ走るのだ!

垂直のカベを駆け降りろ!

ビルのせり出し窓が割れ、落ちてしまうソニック。重力に逆らって超音速で走りはじめる!

天地が逆転!

キャラクター別 ACTION CHECK! PART2

KNUCKLES IN RED MOUNTAIN

散らばってしまったマスターエメラルドのかけらを求めて、世界を奔走するナックルズ。宝探しは熱いぞ！

ナックルズ
KNUCKLES THE ECHIDNA

3つの破片を探し出せ！

ある夜、一条の雷が落ち、砕けてしまったマスターエメラルド。これらをすべて探し出すのがナックルズの目的だ。マップの中にはそれぞれ3個のカケラが散らばっている。これを、バックに鳴っている探知音を頼りに探していくのである。カケラに近づけばこの音のテンポが速くなっていくのだが、カケラは常に見えるところにあるわけではない。ときには土の中に埋まっていたり、何かの陰に隠れていることもある。音を頼りに周囲をいろいろと探索してみよう。

3つのカケ
探し出せ

このハンマーは？

アクションフィールド「レッドマウンテン」に仕掛けられたとてつもなく大きなハンマー。どう見ても味方のメカには見えないよね!?

滑空はお手のモノのナックルズ。このレッドマウンテンは特にその能力が発揮できそうな場所だ。でも下には落ちたくないっ!!

すべてのエメラルドのカケラをゲットしてキメッ！

大渓谷に散らばる3つのカオスエメラルドの欠片

滑空を使いこなそう

滑空はこれまで以上に使いやすくなっているようだ。滑空を途中でやめてしまっても、空中にいればもう一度滑空状態に入ることができる。これにより急な方向転換もできるようになっているのだ。滑空の最中の体当たりができるのかどうかは、実際に見ることができなかったが、それができればプレイも楽になりそう!?

CHECK POINT

頼りになるのは聞こえてくるソナー音

ナックルズでのプレイは、BGMとともに、常にエメラルドの探知音が鳴り響いている。さながら、潜水艦探知レーダーのソナー音といった感じだ。ナックルズが各方向に動けば、この音は常に変わり、音が速くなる方向へと向かえば、エメラルドのカケラがあるというわけだ。また、このカケラの位置は、プレイするたびに変わるとのこと。同じフィールドを新鮮な気分で何度でもプレイできるのが嬉しいぞ。

位置が毎回変わる

カケラの位置は常に一定ではない。ゲームのたびに隠された場所が変わるので、覚えておいてもムダかも。

土の中にも！

探知音が速く鳴っているのにエメラルドが見つからないというときは、その場を掘ってみよう。何か見つかるかも!?

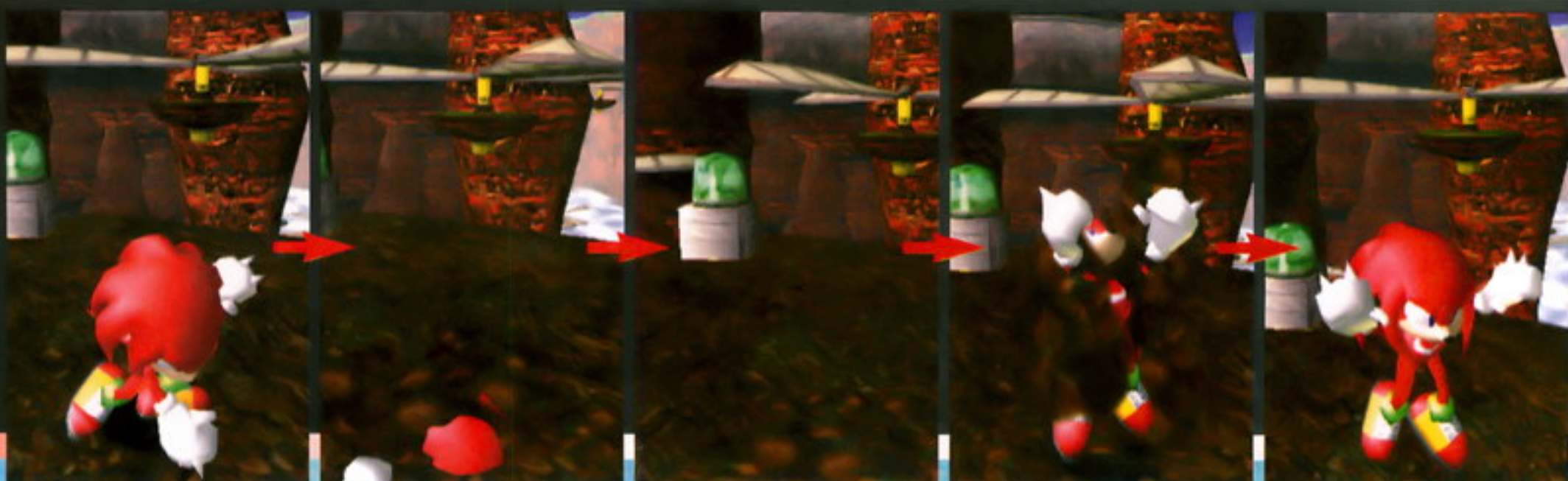
CHECK POINT

これは何だ!?

ナックルズの新着画面の中に入っていたこのショット。透明な丸い玉の中にアヒル？のような生き物が入っている。発表会映像のビデオなどで確認したところ、どうやら、敵を倒したときに出てくる生物のようである。エッグマンのロボットたちは、小動物を頭脳として動作しているという。ソニックのページでも触れたが、エッグマンに捕らえられたソニックの仲間たちだという説が強い。詳細が明らかになったら、引き続きお伝えするぞ。チャオの存在も気になるよね!?

パワフルに掘れ！

穴掘りナックルズ

これまでなかったのが不思議なぐらいのナックルズの新しい特技「穴掘り」。ボタンを押すとその場をガリガリと掘り、もぐっていく。エメラルドのカケラだけでなく、埋まっているリングなどが飛び出すシーンも見ることができた。土以外のところを掘れるのかも興味深いところ。

キャラクター別 ACTION CHECK! PART3

TAILES IN ICE CAP

前を走るソニックはとにかく速い速い！ 得意の飛行も使って、彼の先回りをしていこう！

先にいるソニックを追え!!

ソニックを追いかけるのがテイルスの目的。このシーンではスノボで先に行ってしまったソニックを、同じように滑って追いかけていく。ソニックの場面と同様、後方から巨大な雪崩がテイルスに襲いかかる！

常に前を行くソニック。ちょっと悔しいぞ。

MILES "TAILES" PROWER テイルス

巨大な雪崩が襲う!!

こんな大きな雪崩に小さなテイルスが飲まれたら、ひとたまりもない。ミスをしないように！

↑大きなコブを踏み越えて大ジャンプ！ こういう場面では後方からの視点が大きく変わって臨場感もさらにアップする!!

→滑らかな雪面だが、後方からは雪崩が来る。のんびりしてはいられないぞ。トリックなどを決めているヒマはあるのか!?

CHECK POINT

このシーンはどこで!?

アクションフィールド「アイスキャップ」は「ソニックⅢ」でも出てきたステージ。このスノボのシーンはステージの最後になるということだが……!?

SCORE 0
TIME 0:07
RINGS 30
SONIC × 3

「ソニック3」のときはステージ冒頭にスノボシーンがあったが、この時はジャンプのみで左右の制御は必要なかった。今回は単なるイベントシーンとは考えないほうがいいかも!?

SONIC ADVENTURE REPLAY

ソニックに追いついたが……

やっとのことで雪崩を避けソニックのもとにたどり着いた。しかしソニックは再び走り始めた。

再び雪原へGO!!

またまた行ってしまうソニックを追って、テイルスも走る!!

SONIC ADVENTURE 開発状況CHECK!

セガからひとこと

「現在、開発は順調に進んでいます。今後も新しい情報をどんどん出していきますので、発売までは『サタマガ』を読んで「ソニックアドベンチャー」を研究しておいてください。東京ゲームショウでは、今回紹介した他のキャラクター達も見ることができるかもしれませんよ。お楽しみに（セガCSプロモーション部・山崎）」。さて、いよいよ次号は東京ゲームショウ直前情報。アドベンチャーシーンも初公開の予定だ。セガから届いた残り3キャラの内容も要チェックだぞ！

AMY ROSE エミー

エッグマンのロボットZEROに追いかけられていた小鳥を助けたために、冒険に巻き込まれてしまうエミー。ピコピコハンマーを使ったり、時には物影に隠れたりしながらどこまでも追いかけてくるエッグマンロボから逃げきるのが目的です！

あまり画面写真が出ていないエミー。追ってくるロボットはガンマじゃない？

BIG THE CAT ビッグ

失踪した友達のカエルくんを見つけ出すために、釣竿もって旅に出るビッグ。そう、彼のゲームは「釣り」です！ スピードや緊張感のある他のキャラクターの息抜きに、のんびりゆっくり釣りの楽しさを味わってほしいですね。

発表会の時にはまだゲーム部分ができていなかったビッグ。TGSで公開？

E-102 "γ" ガンマ

エッグマンを裏切り、エネミー退治に立ち上がるE-102ガンマ。右手に装着したライフルを使い、敵をロックオンして、撃って、撃って撃ちまくろう。一度に多くの敵をロックオンして、まとめて倒すこともできますよ。

たくさんロックオンするほどに高得点？ 痛快なシューティングを極めろ！

次号以降もさらに注目!!!

Dreamcastで ゴルフゲーム登場！

ちょーハマるゴルフ™

●対応機種：ドリームキャスト●セガ●'99年春発売予定
●価格未定●スポーツ●4人まで同時プレイ可能

ちょー
ハマるってカンジ!?

東京ゲームショウも間近に迫り、続々とドリームキャストのタイトルが発表されていて、ますます期待が高まるこの頃。そして、そのラインナップの中に初めてゴルフゲームが加わることになった。誰でも手軽に楽しめるゴルフゲーム「ちょーハマるゴルフ」の発表だ！

家族と、友達と、誰もがみんなちょーハマる！

ドリームキャストにアナログコントローラーが標準装備されているのは知ってるよね？　この「ちょーハマるゴルフ」では、そのアナログレバーを、“引っ張って弾く”ことでボールを打つのだ。これが今までにない操作感覚なのはわかってもらえるかな？　他の操作も煩雑さを排除して、子供から大人まで誰にでも気軽にゴルフが楽しめるように配慮されているのが特徴だ。さらに、クラブに特徴を付けた「マイクラブシステム」という、新しいシステムにも注目したい。

クラブでボールを打って、穴に入れる。それだけの簡単なルールだけど熱中度は高い。それがゴルフだ。

イメージイラスト作成：編集部（茂木屈）

アナログコントローラーを利用した、新しい操作感

操作はものすごく易しい。方向キーで球を飛ばす方向を決めて、クラブを選択。そのあと、どのくらい力を入れて打つかをパワーゲージで決定する。キャラクターがスイングを始めたら、ボールの軌道決定ウインドウでショットに変化を付けるのだ。う～ん簡単だね。

ボールの飛距離を決定するパワーバー

アナログレバーを引くとパワーゲージが上下しはじめるので、任意の場所でレバーを離してショット。数字はショット力のパーセンテージで、50%なら、255Y飛ぶクラブで約128Y飛ぶということだ。

クラブ選択

L、Rボタンで、ショットに使うクラブを決定するのだ。フェアウェイ、ラフ、バンカーと、地形によって、また、風などの条件を頭に入れてクラブを選択しよう。

ボール軌道決定ウインドウ

ここで、ボールにトップスピンやバックスピンなどの回転を与え、スライスやフックの変化を付ける。

PAR 4
350Y
1TH
1P MARK
1M
4SHOT
SW 100Y
REST 105. 59Y

ゴルファーの夢を実現!? 『マイクラブシステム』

キャラクターではなく、クラブ自身にパラメータを設定した「マイクラブシステム」。「非力さを補う1番ウッド」、「コントロールを追求した1番ウッド」など、プレイヤーが同じキャラクターを使用しても、使うクラブによって攻め方が変わってくるという新しい試みだ。プレイ当初は決められたクラブだけど、トーナメントの賞品、ショップで購入など、さまざまな手段でよりよいクラブを入手可能。また、VMS（ビジュアルメモリ）にも対応していて、友達とクラブ交換をしたりすることもできるのだ。

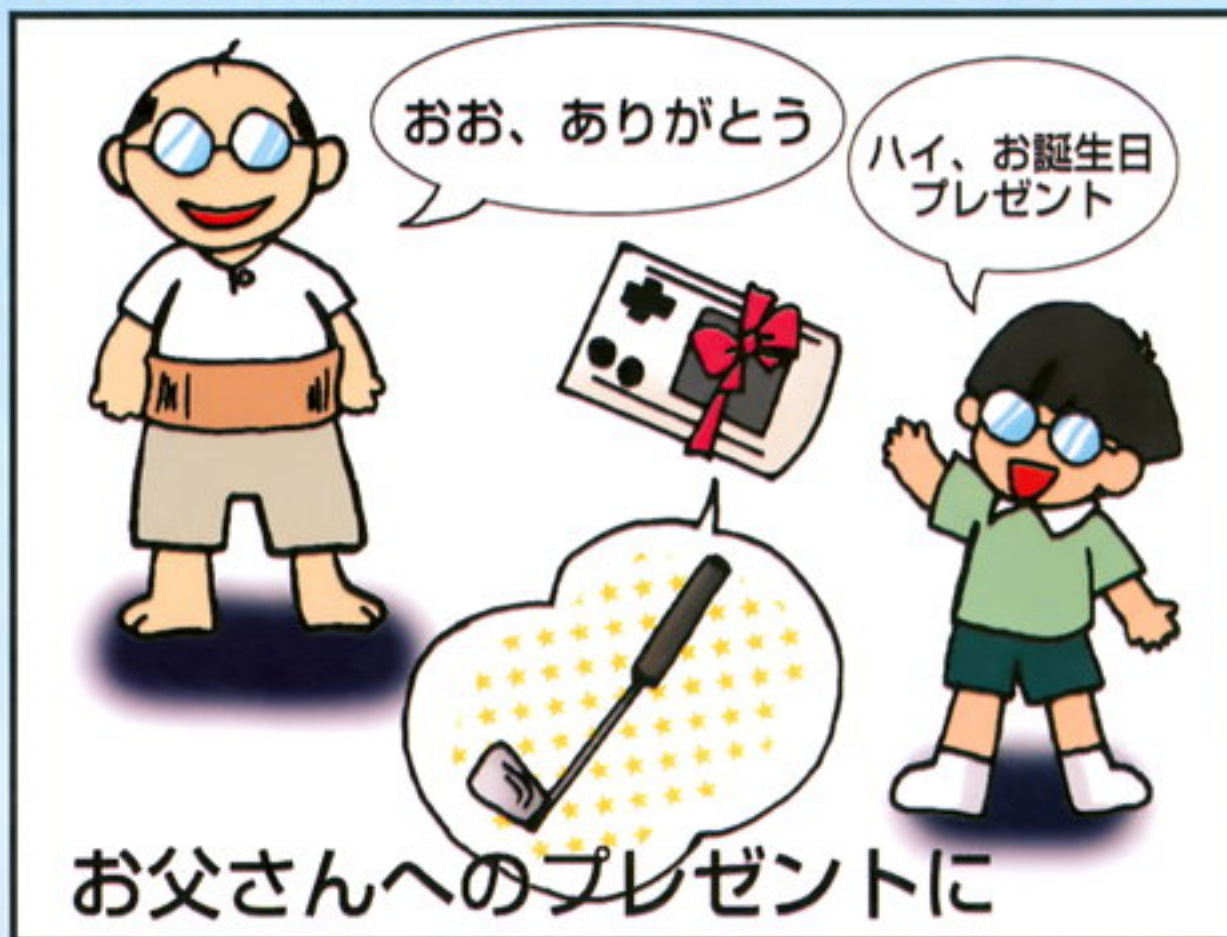
友達とクラブの交換

交換

自分の欲しい能力を持つクラブを友達が持っていたら、VMSを使って交換しよう。クラブを賭けた、ゴルフ勝負もできる。

おお、ありがとう

ハイ、お誕生日プレゼント

お父さんへのプレゼントに

お父さんの誕生日にゴルフクラブのプレゼント。もちろん、本物のクラブは高くて買えないから、VMSに入った「ちょーハマるゴルフ」のクラブだけど。親孝行度アップまちがいなし。

PAR 5 470Y 2TH 1P MARK 1M 5SHOT SW 100Y REST 162. 92Y

PAR 4 316Y 7TH 1P MARK 1M 8SHOT SW 100Y REST 20. 60Y

PAR 4 350Y 1TH 1P MARK 6SHOT PT 15Y REST 0. 00Y

Golf will be enjoyed with evevy body!

大人気アーケードゲームがドリームキャストに！

SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

●セガ●年末発売予定●価格未定●レースゲーム
●対戦プレイ可能●ドリームキャスト

「アーケード版を超えるものを」「セガラリー３を作るつもりで始めた」と、前回の特報でスタッフが意気込みを語り、ますます期待度が高まっているドリームキャスト（以下DC）版「セガラリー２」。来週のゲームショウでの公開を目前に控えており、DC版の画面写真はそれまで待ってもらいたい。今回は前回の紹介を見逃した人のためにもう一度DC版「セガラリー２」の特徴と現状で決定している要素をおさらいしておこう。

ドリームキャスト版「セガラリー2」いよいよカウントダウン!!

完全移植へ向けて！AM12研完全監修!!

今回のDC版はAM12研が完全監修を行っている。それによると「映像表現的にMODEL3より優れている部分もあって、エフェクト関係が特にキレイなんですよ。アーケード版を超える部分もありそうです」（佐々木）とのこと。操作性についても「パッドでもいい感じになってきています。でも、我々12研が本当に納得のできるものに仕上がらないと発売しませんので。その辺はお約束します」（同）とのことだ。期待したい。

セガAM12研佐々木建仁部長。アーケード版「セガラリー2」ディレクター兼デザイナー。DC版も随時チェック中。

サターン版「セガラリー」で検証！ 家庭用ならではのオリジナル要素が満載！

DC版「セガラリー２」は家庭でプレイすることが大前提のため、移植にあたりさまざまな家庭用オリジナル要素が追加されることが決定している。その辺を、今なおユーザーの高い評価を得ているサターン版（以下SS版）「セガラリー・チャンピオンシップ」を見ていくことで、DC版「２」の要素を推測してみよう。

サターン版「セガラリー・チャンピオンシップ」

95年12月発売。今なおサターンレースゲームの最高峰。

タイムアタックモード

業務用ではプラクティスモードがこれに当たるが、DC版では、周回数の設定や、後述のセッティングカーでのプレイも可能になるのでは。SS版「STCC」で行われたようなインターネットを使ったイベントもありそう。

SS版「1」

敵車が出現しないため、ひたすら走ることに集中できる。

リプレイモード

業務用ではプレイ直後に少しだけ映像が流れていたが、DC版ではじっくりと見れるはずだ。もちろん視点の変更も必須だろう。また、ベストタイムの走りを常に見ることができるように、というモードも必要だ。

SS版「1」

SS版同様、リプレイ時はカッコイイカメラワークを期待したい。

セッティングモード

どこまで細かくセッティングできるようになるのかはまだ不明だが、SS版以上のもの（６項目）は期待したい。ただし、車種が増えることを考えると、データ容量から考えて、デフォルトカーのみ可能になるのでは？

SS版「1」

セッティングしたマシンデータはVMSで持ち運びたいところ。

レコードモード

タイム関連のデータを細かく見ることができるモード。SS版のものは非常によくできているので、DC版もそれ以上のものを期待したい。またアーケード版にあったパイロン倒しによるスコアアタックもほしい。

SS版「1」

モード別、マシン別、コース別と非常に細かくチェックできる。

 ※指定以外の「セガラリー２」の画面写真はアーケード版のものです。

SEGA RALLY for Dreamcast 大幅増加する車種はどうなる!?

DC版「セガラリー2」の大きなウリの1つが車種の増加だ。アーケード版でデフォルトで使用できた右の6台、そして隠しマシンの2台はもちろん、トータルで十数車種に増えるというのだ。これらは段階的に使用できるようにするとのことだ。

往年の名車がそろう？

具体的な車名はまだわかっていないが、「往年の名車」と「各メーカーの代表車種」という方向なので、ラリーファンのツボを押さえてくれるハズだ。ただ、それぞれの性能差をどう変えるのか気になる。

デフォルトの6台

TOYOTA COLLORA WRC トヨタ・カローラWRC
4WD車特有のアンダーステアが少なく扱いやすい。

MITSUBISHI LANCER Evolution V ミツビシ・ランサー・エボリューションV
ステア特性はルーズだが動きはマイルド。4WD車。

PEUJOET 306 MAXI プジョー306マキシ
ただ1台のFF車だが、ターマックでの速さが光る。

FORD ESCORT WRC フォード・エスコートWRC
4WD車の中でももっともクセの少ないマシン。

SUBARU IMPREZA WRC スバル・インプレッサWRC
ややルーズなステア特性だが安定性は高い4WD車。

LANCIA STRATOS HF ランチア・ストラトスHF
極めてシャープなハンドリングを見せるMR車。

アーケード版では隠されていた前作の2台

TOYOTA CELICA GT-FOUR トヨタ・セリカGT-FOUR
「セガラリー」で登場した2台が、時限式で使用可能に。

LANCIA DELTA HF INTEGRALE ランチア・デルタHFインテグラーレ
当然ながら2台とも走行性能は「2」用に変更されている。

SEGA RALLY for Dreamcast 一気に増えるコースとその内容は!?

車種の増加に加え、コースも十数コースに増えることになる。アーケード版は右の4コースがあり、それぞれ特徴があり、非常に走りがいのあるものばかりだ。これに加わるのは新規のコースばかりではなく、コースレイアウトと背景の異なるデザートコースといったものもあるようだ。

インドネシア的コースは決定!?

現状ではインドネシア風のコースが加わる予定になっている。熱帯雨林の中をマッド（泥）を巻き上げながら疾走、そして時折スコールが降り、路面のミューが変わる、といったものが期待できるが……。

DESERT(デザート)
コースのほぼすべてがグラベル（ダート）のハイスピードコース。コース幅が広く、終始全速走行が楽しめる。

MOUNTAIN(マウンテン)
グラベルとターマック（舗装路）が入り交ざるテクニカルコース。タイトなコーナーが多く、コース幅も大きく変化。

SNOWY(スノーウィー)
全面雪におおわれた非常に滑りやすい森の中のコース。場所ごとに路面のミューが微妙に変化している点に注意。

RIVIERA(リビエラ)
オールターマックのショートコース。タイトなヘアピンが2つあり、そこをうまくクリアできるかどうかがポイント。

PC版に見る時間・天候の表現

DC版では天候の変化や時間の経過といったフィーチャーも盛り込まれるようだ。その辺はすでに開発中であるPC版「セガラリー2」でうかがうことができる。ラリーの雰囲気がより高まるハズだ。

デザートコースの夜間走行シーン？　最初から夜なのか、それとも徐々に暗くなるのか？

DC版は対戦がよりアツい!!

VSモード

レースゲームはタイムアタック以外にも対戦が面白くなくてはいけない。DC版ではデフォルトで楽しめる対戦モードは、画面上下2分割によるもの。SS版とほぼ同じ感じになりそう。ハンディキャップの設定等ももちろん可能になるだろう。

SS版「1」

1人あたりの画面が半分になるためかなり見にくい。大きなモニターは必須？

モデム対戦

DC版で非常に注目されているのが、DCに標準装備されているモデムを使った通信対戦が可能である点だ。詳細はまだこれからということだが、最低2人、できれば3人くらいまでは同時に対戦可能にしたいとのこと。続報に注目せよ！

業務用は4人まで対戦可能。スピードに調整がかかり白熱した対戦になる。

ハンドルコントローラーも開発中！

レースゲームファンはハンドルの登場も期待するところ。どうやらハンドルコントローラーも開発中のようで、同時発売の可能性もありそう。ただし、SS版もそうだったように、パッドでも十分楽しめるものにするとのことなので、あせる必要はなさそう。

SS版ハンドルコントローラー。「デイトナUSA」と同時発売だったが、あまり使いやすいものではなかった。

次号サタマガでDC版「セガラリー2」画面写真をついに公開!!

D2

Dの食卓2

●ワープ●対応機種:ドリームキャスト
●今冬発売予定●5,800円
●アクションRPG
●ビジュアルメモリ、通信機能対応

MUCH BEFORE

ドリームキャスト参入タイトルの第1弾として、華々しく制作発表会が催されてから早4カ月余り。しばしの充電期間を経て、再び飯野氏が我々の前に姿を現した。新たな決意と情報、そして今はまだ解けないいくつかの謎を携えながら。
画面写真などを使った詳細な内容は追って発表となるそうだが、より深くなった「D2」の世界を、飯野氏をナビゲーターに迎えて、いち早く探索してみることにしよう。

WARP.

KENJI ENO

シナリオとジャンルを変更 さらに意外な新情報も

――お久しぶりです。お話をうかがうのは約3カ月ぶりになりますが、その後の「D2」はいかがでしょうか。

飯野　2カ月近くホテルにいて、脚本を大幅に書き直しました。今日の昼にチェックアウトしたばかりですよ。

――かなり大がかりな変更を？

飯野　まだ雑誌などでは公表されていない部分ですけれど。起承転結の「起」だけを生かして、「承転結」がすべて変わったって感じですね。フィールドも広がったし、ストーリーは倍ぐらいになりました。

――となると、プレイ時間も延びることになりますよね。

飯野　そうですね。本当は10時間もかからないぐらいのゲームを作りたかったんですけど、無理でした。それでも20時間はかからないと思いますけどね。

――新しくムービーシーンが追加されたりとかは？

飯野　少しあります。リアルタイムのイベントもかなり増えましたね。今作はパズル的な要素もあるし、サブゲームもあるし、いろんな小ネタも仕込んだし、ワープ作品とは思えないくらいサービス精神旺盛です（笑）。

――そのサブゲームが通信部分とリンクしたり？

飯野　それはまだ。ビジュアルメモリを使って何かするのは確実ですが、具体的なアイデアについては試行錯誤の段階なんです。このままだとスノーモービルレースとかになっちゃいそうなんですが（笑）。けっこうおもしろいんだけど、なんか違うなって気がして。いろいろと考えているんですけど、むずかしいですね。もともと「D2」のストーリーは2人で対戦するのとは関係ないところにあるから、どうせなら思い切りズレているほうがいいのかなとも思いますけど。何か「D2」らしいことをやってみたいなって思ってるんです。「さすがワープ」と言われるような使いかたをしたいよね。ビジュアルメモリも通信も。まあ現段階では、とにかくおもしろくなった、としか言いようがないんですけど。とりあえず、今までの倍ぐらい期待してくれていいですよ。

――システム面での変更はあるんでしょうか？

飯野　溜めるもの、成長するもの、身につけるものができました。もしかするとマジックに相当するものが何か登場するかもしれません。ただし、数値上の駆け引きや、「残りMPがいくつでHPがこれだけだからここで先に魔法をかけておいて…」という類のものではありませんが。で、そういう経緯から、ジャンル表記を変えることにしました。今まではアクションアドベンチャーでしたけど、今回からアクションRPGになります。

――この変更というのは、まったく予定外のことなんですか？

飯野　ええ。だってホントは12月発売予定ですもん。でも延びます。絶対無理（笑）。そのかわり、中身はものすごくおもしろくなりますよ。僕はクリエイターだけどプロデューサーでもあるから、バランスは見ているんですよ。倍苦労するなら、倍良くなる見込みがなければ、損だからやりません。

この世界でたった1人しか知らないエンディング

――ストーリー的には変わらない部分も、新たに書き直されたんですか？

飯野　そうです。これでもう6回目です。最終版ですね。今までは「死ぬ気でやったのか？」と問われたら「そうでもなかったかもしれない」。でも今は死ぬ気でやってみようと思って。生まれて初めてですよ、こんなに一生懸命作ったのは、正直。マスターアップ時に眠くて死にかけたことはあるけど、精神的に死にかけたり戦ったりとかはなかったです。今にして思うと、正直言って前の脚本は勉強不足のまま作ってしまったなと。それでも相当頑張ったんですけど、専門家の人と話ができるレベルじゃなかったと思うんですよ。今はどんな人が相手でも大丈夫です。脚本家や監督として、しっかり勉強したうえで取り組んでいます。

――今、お持ちになってる分厚い書類は、もしかしてシナリオですか？

飯野　そう。メインのシナリオだけで100枚近くあるんですよ。エンディングはまだ入っていないのに1枚1600字詰めで100枚。

――エンディングが入っていない？

飯野　ちょっと理由があるんですよ。秘密ですが。もうしばらくエンディングは書かないし、書いても他の誰にも見せません。もちろん僕の中ではできてるんですけどね。最後の戦いからエンディングへのワンエリアが、がばっと抜けてるんです。スタッフがそれを見て作っちゃうと、良くないんですよ。今回の話はすごい伏線を張っているか

より深く大きい成長と冒険
ACTION ROLE PLAYING

物事には原因があり、言動には理由がある。それを描き始めると、もはやアドベンチャーという枠には収まらない。この物語が語られるゲームにジャンルというものを定義するのなら、それはRPGこそが相応しい。

WAS DECIDED SHE WAS BORN

物語から何を感じとるか
HIDDEN THEME

何が善いとか悪いとか、本来そんなことは1人ひとりが自分で考えればいいこと。押しつけられた価値観はいらない。だからこそ、敢えてキーワード的な「テーマ」は設定しない。それも1つのテーマだ。

LAURA PARTON
AGE/32
SEX/FEMALE

それでも戦わねばならない
PAINFUL CHOICE

敵と対峙する瞬間。そこで下す判断は、相手が誰であろうと、常に「殺る」なのか。引き金を引いて傷つくのは、敵か、それとも自分か。しかし、生き残る意志があるのなら、選べる道は1つしかない。

PROFILE

飯野賢治(いいの・けんじ)。1970年5月5日生まれ、B型。株式会社WARP(ワープ)代表取締役。1995年「Dの食卓」で一躍脚光を浴び、以後、衝撃的な作品のリリースを続ける。新作「D2」は「Dの食卓」「エネミー・ゼロ」とともに"ローラ3部作"と呼ばれている。

ら、オチを知った上で作ると作業的になっちゃうんです。今日もローラ役の駒塚由衣さんが来てましたが、彼女もエンディングは知りません。知らない状態で最後の戦いの直前くらいまでを先に録音するんです。知って安心しちゃうと芝居のテンションが変わるから。他のスタッフにも開発終了近くになってから、やっと見せるつもりです。
——かなり壮大なストーリーのようですが、テーマ部分に変更はあるんでしょうか? 以前お話をうかがった時には「どんなにスケールが大きくなっても最終的にはローラの心の中のドラマである」とおっしゃっていましたが……。
飯野　そんなに小さいものじゃなくなりましたね。もうそれでは収まらなくなりました。キャラクターって、一度立つと勝手に動き始めちゃうから。でも最終的には、その物語はやはりプレイヤーのもので、ローラのものですけどね。恋愛もするし、悲しいこともあるし、基本的には自分探しですからね。ワープが作るゲームのテーマはずっと「自分探し」。ただその置かれた状況や設定とかが、今回は一番深いかなと思います。

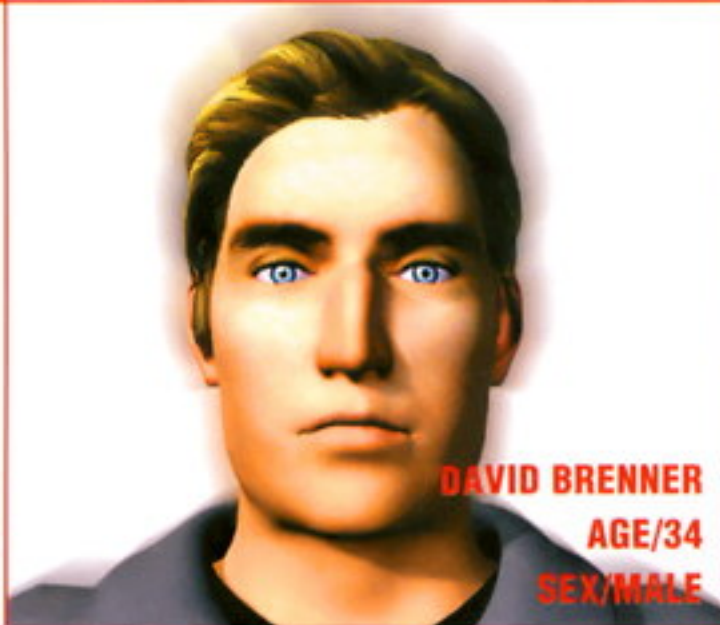
——オープニングストーリーは既に公開されていますが、飛行機事故から山小屋へと至るくだりはいまだに明確にされていませんよね。この部分はまだ明かせませんか?
飯野　そうですね。そこのブランクはプレイしていく中で他のキャラクターに出会って情報交換したり、実際に自分で外を歩いたりするうちにわかってくるんです。「何が既に起こっていて、何がこれから起ころうとしているのか」というのが、作品全体に流れる「疑問としてのテーマ」ですから。
——そのドラマ全体の部分についてなんですが、例えば「D2」の小説化とか、別メディアからのアプローチというのはお考えですか?
飯野　あ、それはやりますよ。あとマンガもね。筆者の候補はもうだいたい決まってます。ノベライズもしますし。僕が知っている人だとつまらないんで、意外な人にお願いしたいですね。マンガはけっこうマニアックですから、僕。まあそれがメインの仕事ではないので、だったら好きにやらせてもらおうかと思ってます。ゲームでは心の葛藤とか状況描写が主観中心ですからね、あくまで感じさせたり考えさせたりする方向で作るから。マンガや小説は、ゲームとはまた違った側面が楽しめると思いますよ。

シンプルな命題の背後に多様な事実が

——ところで、今回からジャンル変更なさるそうですが、アドベンチャーとRPGの違いというのはどこにあるとお考えですか?
飯野　世界がメインか、ドラマがメインか、というところでしょうか。「アドベンチャー」ってもともと「冒険」って意味ですけど、僕はむしろ、RPGの中にこそ冒険心があると思うんです。ある意味、アドベンチャーって世界中心だったりするわけですよ。でもRPGって、フィールドを動いてプレイヤーとキャラクター、そしてドラマ自体も成長していくものだと思うんです。その過程で葛藤があったりとかね。例えばアドベンチャーでは「ドラゴンを倒しに行くぞ」、それだけの話だけど、RPGではドラゴンを倒しに行こうと思ったら、彼にも実は娘や奥さんがいるのがわかって、「それでも人間がドラゴンを倒していいのか?」という具合に展開する。最初の命題は単純なんだけど、プレイしていくうちにいろいろ考えさせられたりとか。僕自身、RPGのそういうところが好きですしね。それに以前から、パラメータにHPが登場する時点でやっぱり「RPG」では? と思っていた部分もありますし。今回、ジャンルをRPGにしたことでいろいろとスッキリしました。
——しかし、人間的な意味での成長があるというのはローラはもう大人ですし、描きかたがむずかしいのでは?
飯野　いや、もう成長しまくりですよ。
——とすると映画『ターミネーター』

かつてヒトであったモノ。しかし、今は……
MONSTERS

外見は人間そのものでも、すでに体内は蝕まれている奴。すっかり異形と化していながら、わずかに残った人間としての意識が顔を覗かせる奴。それらはすべて、1つの単語で表される。「モンスター」と。

JANNIE（JANE）
AGE/5
SEX/FEMALE

DAVID BRENNER
AGE/34
SEX/MALE

KIMBERLY FOX
AGE/33
SEX/FEMALE

そして物語は次元を変えて……。行き着く先は？
UNIVERSE

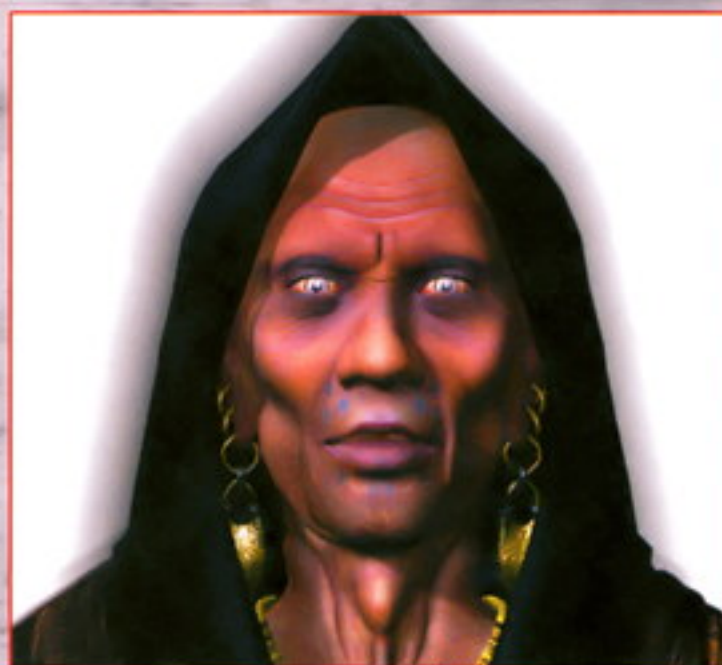
物語の根幹をなすキーワードですら、作品中で語られることは少ない。冗長な説明も、退屈な説教も存在しない。それでも運命は次なる高みへと開かれる。イマジネーションを信じて「それ」を見届け、受け止めよ。

で、サラがわずかの間に急成長したような……。
飯野　まあ、簡単に言えばそういうことですね。人間、緊急事態に置かれないとなかなか成長できませんし。雪山という過酷な舞台設定は、そのためでもあります。それ以外にも意外な事実とかが隠れてますが、楽しみしてください。

心をゆさぶる装置としてゲームを評価する

――生死、つまり「命の扱い」はどうなるんですか？
飯野　「命を大切にする」っていうことはね、「死なないでいる」ってこととは違うでしょ。死ななきゃいけない時は死ぬし。そういう意味では軽く扱ってると思われたらそうかもしれないし、深いと思われればそうかもしれない。それをうまく描くのが“ドラマ”です。でもそこを「見せる」のではなく「考えさせ」たいと思いますね。ただね、今回の敵キャラって愛せるんですよ。撃っていてキツイんですね。この演出は他のゲームにはないと思いますよ。今までの敵キャラって、しゃべりまくって戦い始めたら、あとは攻撃されるだけでしょ。もっとこっちを動揺させたりいろいろできるのに、なんでそういう演出しないのかなと思っていたんです。今回は、いいリアクションをするキャラが実に多い。
――だけどマシンガンでメッタ撃ちして……。
飯野　それはそれぞれの判断ですね。プレイヤーがメッタ撃ちと感じたら、メッタ撃ち。選択肢に近いところはあるかな。やられるなら撃つしかないし。でもむずかしいのは、そいつが人間半分、モンスター半分の状態って場合です。撃っていいかどうかわからないでしょ。怪物になりきってるんだけど人間性を残している、という状態だから。なりきっていないなら説得のしようもあるけど。その判断が微妙です。そういう場面が今回は用意されているんですよ。
――葛藤の連続ですか。
飯野　ゲームでは、殺しても本当に誰かが死ぬわけじゃないですから、だったらそういう機会をいっぱいあたえて、考えさせたほうがいいと思ってます。そのためにみんなドラマを楽しみにしているのではないでしょうか？　親とか先生の言うことだけが正しいんじゃないんだな、と思うからこそ、映画やドラマを観たり、人に電話したり恋したりするわけじゃないですか。今回はそこをしっかりやります。

「モンスター」と「人間」の狭間で

――では、撃たなくてもゲームを進められることも？
飯野　まあ、特別なイベントとしてはあります。ただ、敵を殺したくないって思う人はいるだろうけど、それをマルチストーリーにするんだったら、殺さない人にとってのエンディングもちゃんと作ってあげなきゃいけないと思うんですよ。そこへ至るまでのストーリーも本編と同じくらいのボリュームにしてね。そうじゃなくて、ただゲームオーバーのためだけの選択肢を作るのでは意味がないと思います。
――そのモンスターについてですが、物語の中では何か特定の呼び名があるんでしょうか？
飯野　いえ、「モンスター」です。「エネミー」でも「クリーチャー」でもなく。敵でも化け物でもない。人間が怪物になっちゃったんですから。最初は「あいつら」って呼んでたんですけど、他に「あいつら」に相当する人々も出てくるので、区別をつけるためにそうしました。解ります（笑）？
――いわゆるホラー映画の「モンスター」って言葉には“わびさび”に近い響きがありますよね。変な言い方ですけど。
飯野　まさに、それです。昨日まで一緒にいた人がモンスターになったりするとかね。「俺、見た目は変わらないんだけど、血が緑色なんだよね……。どうしたらいい？」って。「狂う前に別れとくわ」っていうのがあるじゃないですか。そこが「D2」のいいところです。全編そういう感じです。そのシチュエーションで考えられるネタはかなり入ってますよ。

すべての感情を喚起させる言葉があるはず

――それでも後味悪くなったりはしないんでしょうか？
飯野　うーん。そこはあんまり言いたくない部分なんですけど。ただ、すべての感情を同時に呼び起こす言葉っていうのがあると思うんですよ。楽しいも悲しいも辛いも、結局すべてをのみ込んだり、理解したりしていって。あるいは生と死を両方見たり、白も黒も全部、何もかもを知って受け止める。そういうことがエンディングだと思うんですよね。

TERRORIST（A）

TERRORIST（B）

BLUE STINGER
ブルー スティンガー

●対応機種：ドリームキャスト●セガ
●'98年末発売予定●価格未定
●アドベンチャーアクション●1人プレイのみ

クライマックス・グラフィックス社の挑戦

アクション映画的娯楽ゲームをめざして、クライマックス・グラフィックス社が心血を注いで制作中の「ブルー スティンガー」。

クリーチャーデザインやカメラアングルのカッティングなどに、ハリウッドのスタッフを迎えることで、スピリットだけでなく質的にも映画的な完成度をより高めている。

開発は滞りなく進行しているがゲーム中での設定が"クリスマスの狂騒を破る危機"という粋なアイロニーだけにプレイする側としても現実のクリスマスに合わせてプレイしたいところ。

今回も引き続き新着画面の公開がメインだが、キャラクターのヘルスゲージや武器の残弾数の表示（あくまで暫定的なものだが）が追加されているのに注目。このように、ゲームシステムも完成に向かいつつあるのだ。

制作快調！ 年末公開に向けて着々と仕上がっていく本編画面をお届けします！

第2のプレイヤーキャラクター、ドッグス

これまでの紹介記事ではすべてエリオットが戦闘やアクションをしていた画面だったので、プレイヤーキャラクターは彼だけだと思っていた人もいるかもしれない。

だが、今回の写真を見てわかるように、実はドッグスもプレイヤー自らが操作可能なキャラクターなのだ。

エリオットとのゲーム中での関わり合いや、操作の交替、ストーリーでの位置づけなど、詳細は例によって不明だが、重要な役柄を担うことは間違いなさそうだ。また、キャラクター設定の違いだけでなく、実際の操作時にもエリオットとはさまざまな差異があるらしい（下を参照）。まずは画面写真を見てほしい。

ドッグス・バウアー

ダイナソア島へ物資を運ぶ輸送船の船長。元軍人で、島の調査にも参加した過去をもつ。今回の事件に巻き込まれたのは偶然か必然か……。

表情を変える看板を見上げるドッグス。目線を走らせる演出もきちんと入っている。

もと軍人だけに、武器の扱いもサマになっているドッグス。

ダメージなどの動作は、エリオットと同様にパターンが豊富。

CHECK POINT 1 エリオットとの能力の違い

ドッグスでプレイする際は、基本的にエリオットと操作は同じようだが、能力は若干異なるようだ。

具体的には、体ががっしりしているぶん重い武器も軽々と扱えるが、逆に格闘のほうは若干苦手といったぐあい。エリオットとはちょうど短所・長所が反転した感じ。ところでジャニーンは?

パワー型なので重い武器をすばやくかまえられる。元軍人だし。

肉弾戦は少し鈍そうだが、一発の攻撃の威力はヘビーな感じ。

CHECK POINT 2 ネフィリムの動静は?

エリオットでプレイしている際、常にそのそばをネフィリム（謎の光体）が浮游していたが、プレイヤーキャラクターがドッグスに交替した場合はどうなるのか?　結論からいえば、そのままネフィリムもついてくるみたいだ。ただし、画面写真を見る限りはエリオットの時と同様、いなくなる場合もあり?

行動権（プレイヤーキャラ）がドッグスに替わっても同行する。

この遠景シーンから察するに、姿を隠してしまうこともあるようだ。

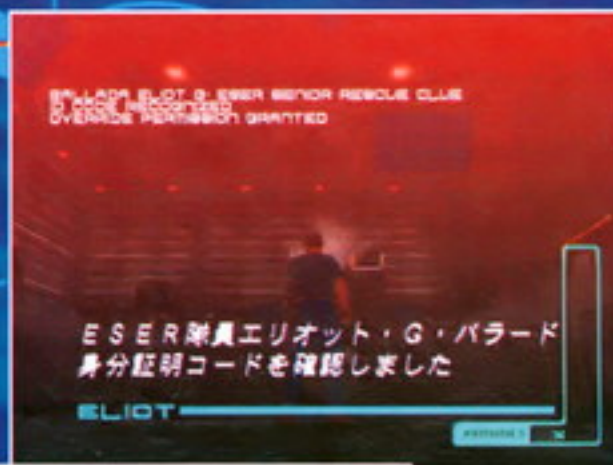
ダイナソア島を囲繞する危機と秩序

多数の人間が移り住んでいる今でも、数多くの謎が残るダイナソア島。ここでは事件勃発後のサバイバルとアドベンチャーシーンを公開。

人間がいなくなっても機能し続ける施設

ダイナソア島に築かれた街は、規模こそ小さいながらも機能のほとんどがコンピュータや機械でオートメーション化されている。そのため日常生活のたいていのことは円滑化されおり、至極快適である。

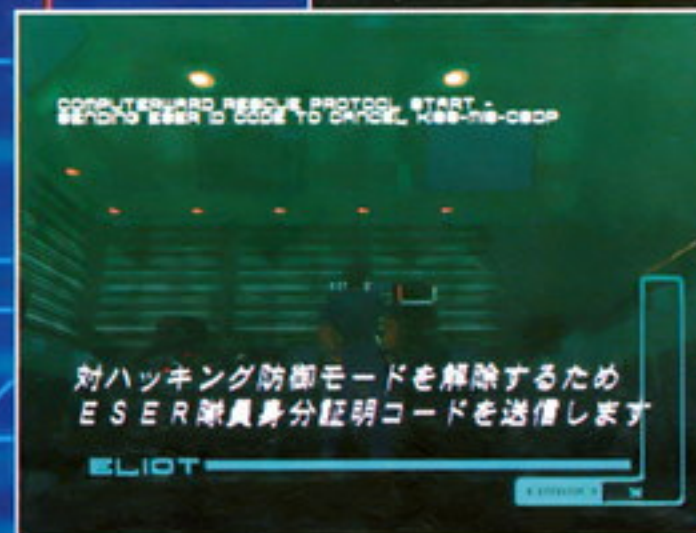
しかしそれはあくまでも日常での話。ひとたび災厄が降りかかれば、快適なはずのシステムが障壁となり、単純な行動さえも制限されることになりかねない。管理する人間がいなくなっても機械は杓子定規な対応を続けるのである。

機械による個人の識別

エリオットだ

音声認識らしき装置。ちなみにゲーム中のセリフは英語で、日本語字幕付きとなる。

セキュリティシステムの解除

ESER隊員エリオット・G・バラード
身分証明コードを確認しました

対ハッキング防御モードを解除するため
ESER隊員身分証明コードを送信します

レスキュー隊員であることを利用した、セキュリティーシステムの解除シーン。

エレベーター崩落、そして大爆発！

アクシデントにより暴走する斜行型エレベーターから逃げるエリオット。こうした緊張感も映画的。

自らの足と体力だけを頼りになんとかかわしきったエリオット。しかしケージは止まる様子を見せず……。

ついには竪穴へと落下。一瞬後には閃光と爆発、灼熱のフレアが急上昇！ どうする!?

自分以外の生存者を発見!? しかしそのヘリは何かに撃

寄生性の生物の怪！

これまでとは様相の異なるクリーチャーが！これは寄生された人間のなれの果てか!?

すでに人間性を失っているのか、エリオットらにも襲いかかる。もう反撃もやむなし。

元の人間はヒューマン・ディノサイトに体をほとんど乗っ取られているのがわかる。

またも未知のクリーチャーが！

まだまだ存在する新手のクリーチャー。これは尖った触手が脅威。

爆炎に照らし出されたその頭部には、かたつむり状の目玉が。しかも一対ではなさそう。

ところでこの画面、どこに主人公が……って、もしかして食われているのがそうなのか!?

墜された!!

生存者が誰もいないかと懸念されていたダイナソア島だったが、探索行の途中でようやく他の存在を確認。ヘリの操縦者とコンタクトを取ろうと試みるが、どういうわけか突然機体が変調をきたす。ここでは、エリオットの目前で、なすすべもなく落下していくシーンの連続写真をご覧いただく。地面に衝突した直後の閃光部、爆発のパターンに注目。尋常ならざる派手さとリアルさを実現しているぞ。

July

July

世紀末の1999年に、人類はどのような危機を迎えどのように対処していくのだろうか？　近未来のリアルなアナザーワールドを体験する、アドベンチャーゲーム情報第2弾!!

- ●対応機種：ドリームキャスト
- ●セガ／フォーティファイブ
- ●世紀末シネマティックサスペンス
- ●1998年年末発売予定
- ●価格未定 ●1人プレイ専用

サイバーな世界観を持つ近未来の東京が舞台

ゲーム開始の時は、1999年7月7日。そこに至るまでのストーリーの詳細が見えてきた。舞台となるのは東京近郊。NAX製薬を中心とするレイヴン財閥の御曹司ジーンは、父アランの研究施設で生殖能力がない代わりに驚異的な知能を持つことが判明する。アランはジーンをセックスレス体と名付け、その研究を始める。時は流れアランの死後、総帥に就任したジーンは、NAX製薬を巨大企業グループに発展させる。しかし、その経営方針は強引で、ダンピングや環境汚染を平気で行うため、環境保護活動を行うインゴットから糾弾されるようになっていた。

そのころ世界は、株式市場の混乱による大不況、さらにラテンアメリカや東南アジアでの政情不安、イギリスでの原因不明の大停電などが相次いで起こり、中近東でもなにやらきな臭い香りが漂い始めていた。

厭世的雰囲気が高まりつつある中、1999年「7の月」、ついに「R計画」と呼ばれる謎の計画が発動されようとしていた。

コマンド選択時の表示はこのようになる。会話する相手がいないときには、主人公が画面左に表示されるようだ。

移動はマップ選択式

ジーン・レイヴンのNAXグループ傘下のNAX製薬や、それに対抗する慈善団体インゴットが管理するインゴットパークといった建設物があるのが、東京湾周辺を開発した湾岸地域。ここには、電車のような交通機関が存在する。

ゲーム中の移動は、広域な範囲の場合はコマンド選択ではなく、表示されたマップの中から移動場所を選ぶ形式になる。また、建物内部に入った場合も同様で、建物全体の部屋が表示され、移動する場所を選ぶ方法が採られる。さらにマップ画面左下には、世界地図が存在する。これは何を意味するのだろう。

建物内部の部屋が表示され、移動できる範囲内をカーソルで選んで移動する。

プロデューサー 宍倉典幸氏

主人公2人は対照的で、誠が陽ならヨシュアは陰ですね。ヨシュアが嫌いな人は大嫌いで、好きな人はとても好きになるというキャラですよ。ヨシュアは生い立ちからサイバーですし、やることもサイバーですから。でも、ストーリー的には両者を平等にプレイしなければならないんです。片方の主人公だけに世界観なり組織なりのストーリーを集中させると、説明ばかりになり深みが出ませんからね。とにかく、ゲームの中には世紀末というテーマがいっぱい詰め込まれています。自由度が高いので、中身を選択しながらプレイできますよ。ある意味「July」は、世紀末をどう過ごすかってことなんです。

世紀末をあなたはどう過ごすのか？

2人の主人公　それぞれの物語が展開する

ザッピングシステムでキャラを入れ替えながら物語を進めるシステムのため、主人公は２人いる。

その２人とは、NAXグループ総帥のジーンに裏切られ復讐を誓うヨシュアと、高村誠という大学生だ。高村誠は家族４人で行ったヨーロッパ旅行の最中、ロンドンのバス爆破事件に巻き込まれる。これにより妹の恵は死亡し、母の紀子は意識不明のまま現在も入院中である。さらに父直輝は、NAX製薬での仕事に没頭し、高村家にいるのは誠とその祖父克彦、そして飼い猫ミーだけ、という境遇にある。

その他、主人公を含めてゲームに登場する人物は全部で150人にものぼり、それぞれにプロフィールがある。非常に人数が多いため、各人物を把握しにくいように思われるが、一度出会った人物が一覧で調べられるグローバル画面というものが存在する。また、会話中に相手の氏名、年齢、所属が見られるIDウィンドウを表示できる。これは、ゲームプレイに間が空いてしまい、セーブ時までの設定やストーリーがあいまいになってもすぐに思い出せるように配慮されたシステムだ。こうして２人の主人公を取り巻く人々のストーリーも同時進行しながら、18日間の世紀末が展開する。

誠の母は、植物人間として６年の歳月を過ごしていた。今日は妹の慰霊祭の日。

里見えり子は誠の幼なじみ。家族ぐるみのつき合いがある。恵の親友でもあった。

会話している相手は、画面中央に表示される。また、IDウィンドウも表示している。

150人すべてのキャラを表示しているグローバル画面。

出会ったキャラは、プロフィールでいつでも確認可能。

誠とヨシュアの画面切換画面。上が誠。

ヨシュア

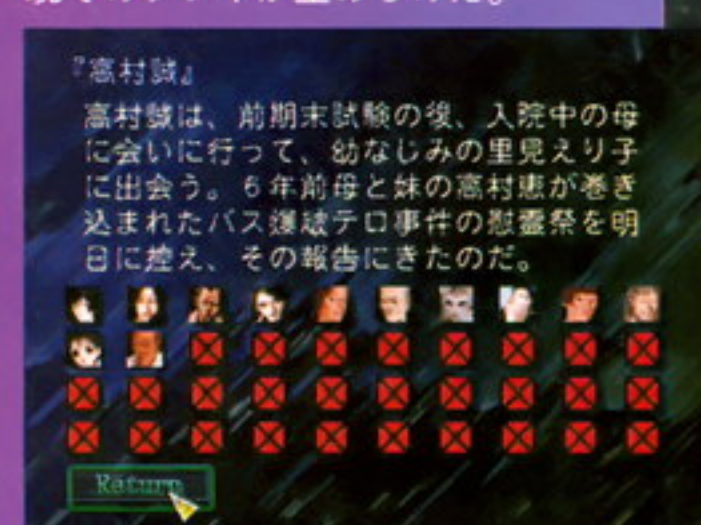
高村誠

1999年7月7日～24日の全18章 つねにあらすじを確認できるシステム

高村誠とヨシュアの２人の主人公それぞれに、７月７日～24日までの独自の18日間のストーリーがある。そして２人のストーリーは、そのクリアした１日１日を章立てにし、あらすじとして一覧されるチャプター表示画面で確認できるようになっている。出会った登場人物すべてが、グローバル画面でプロフィールを自由に見られるのと同様に、それまでの物語もいつでも自由に確認できるのだ。ストーリーを忘れかけていても、チャプター表示画面をチェックすれば、すぐにサイバーな世紀末世界を思い出し、その世界に浸ることができるというわけだ。

チャプター画面は、左に高村誠のクリア状態、右にヨシュアのクリア状態が表示される。それまでにクリアした部分は、チャプター表示画面で明るくなっている。ここでチャプターを選ぶと、それまでのあらすじと、その章で出会った人物が表示される。グローバル画面と同じように、表示された人物のプロフィールを見ることもできる。グローバル画面が、２人の主人公の出会った人物をトータルに確認するものだとすると、チャプター表示画面は、個別の区切られた１日の事件の間に出会った人物を確認するためのものといえる。

このように「July」では、細かくストーリーや状況を確認できるユーザーフレンドリーなシステムが採用されているため、快適な環境でのプレイが望めるのだ。

チャプター表示画面。１日が１章（チャプター）に区切られて、誠とヨシュアそれぞれに18章ごとのストーリーが確認できるシステムになっている。

チャプターを選ぶとあらすじが表示され、出会った人物も確認できる。

北海道に暮らす

とっても素直な気持ちになれそうな北海道で、大好きな気持ちを誰かに伝えたい。8人の女の子たちと出会い、みんなの“大好き”という想いを、独自のシステムによって伝えていくコミュニケーションゲーム「北へ。」今回はラジオ番組や開発スタッフの大好きも併せて紹介!!

北へ。

White Illumination

- 対応機種：ドリームキャスト
- ハドソン
- トラベルコミュニケーション
- 1999年2月発売予定
- 価格未定
- 1人プレイ専用

※画面はすべて開発中のものです。

8人の女の子が“大好き”!!

ゲームシステム詳細判明!

コミュニケーション・ブレイク・システムとは?

→P72

ごくありふれた一般的なアドベンチャーゲームのシステムなら、メッセージに応じて選択肢が表示され、その中から行動を選んでいくタイプでしょ? 「右へ行く／前へ進む／左へ行く」という具合に単純な表現ではないものの、選択肢が3つなら3通りの行動の中からどれかを選んでいくタイプ。もちろんこのシステムでも、女の子の質問に答えていく恋愛ゲームは成り立つけど、本当にそれで女の子と会話を楽しみ、コミュニケーションが取れてると思う? 答えはノー。そこで、もっとリアルな会話を女の子とできるようにと考えられたのが「コミュニケーション・ブレイク・システム」なのだ。

しないよ
ロウソクもらって嬉しいの?
ハロウィンみたいだね。

相手の話の途中に割り込み(ブレイク)することで、よりリアルな会話が生まれる。

“大好き”って言いたい、“大好き”って言われたい そんな高校2年生の淡い恋愛ドラマが始まる……

主人公であるプレイヤーは、東京に住む高校2年生。これから夏休みを利用して、北海道観光の予定だ。手には札幌行きの往復航空券を持ち、羽田から飛び立つ。北海道の新千歳空港では、従姉妹の春野琴梨が出迎えてくれるはずだ。北海道での14日間で、いったいどんな思い出が作れるのだろう。そして、どんな出会いが?

ドリームキャストを通して、北海道の大自然を感じながら女の子とのリアルなコミュニケーションを体験する、それが「北へ。White Illumination」だ。8人の女の子の誰かと仲良くなれるのか、それとも単なる行きずりの旅行者で終わってしまうのか。あなたの行動しだいで、いろいろな“大好き”が待っている。

「札幌は今が一番いい季節なの。暑くても湿度は低いから過ごしやすいし、それにこの季節はお花がいっぱい咲くし。海で泳げるのは2週間くらいなんだけど……でも、たった2週間の夏だから、みんなそのぶん思いっきり楽しむんだ」と琴梨は言う。春野一家と摩周湖へドライブに出かけたり、千歳にある自衛隊の自衛官と出会ったり。大学付属病院の研修医や小樽のガラス職人、そして美瑛の牧場の娘などと親しくなったりしながら、夏休みは過ぎていく。そして夏が終わり、ふたたび冬休みに訪れた北海道で、あなたは、あなたのおかげでちょっとだけ大人に成長した彼女たちと再会することになるのだ。

Special Program

1 HUDSON開発スタッフが語る「北へ。」の秘密 →P72

2 「Dreamcastアワー　北へ。White Illumination」番組潜入レポート →P76

会話をより主導的に進めることができる“コ

会話中に、相手のメッセージの途中に割り込んで話をブレイクさせるのが、今回新しいシステムとして取り入れられた「コミュニケーション・ブレイク・システム（C.B.S.）」だ。オーソドックスに相手のセリフの後に選択肢が出て、それに応えていくシステムでは、どうしても受動的になりがちだが、C.B.S.ならプレイヤーの意志で会話を進行させることが可能になる。

操作は簡単で、ブレイク用のボタンを相手の会話中に押すだけ。そうすることで相手の反応を引き出せる。相手の話題に相槌を打ったり、口を挟んだりすることで、女の子の反応が変化するのだ。例えば、会話をしている相手が話し始めようとしている時にボタンを押すと、同時にしゃべりだそうとしたみたいに「あっ、先に話していいよ」といったセリフを相手が言う。話している最中にボタンを押して、「もう一度最初から話して」と聞き返すこともできれば、「別の話をしようよ」と話題を変えてしまうことも可能だ。また、相手が質問をしてきた時にボタンを押さないでいると、「この話には興味がないんだね」といった反応を示してくれるのだ。

そして、女の子のセリフの途中にボタンを押しすぎると“口うるさい人”と思われ、逆に押さないと“おとなしい人”と思われる。ボタンの押し方で、プレイヤーの性格が判断されるわけだ。つまり、会話の流れをつかんで的確にボタンを押すことで、女の子の好感度が変化するのだ。女の子の気分にあわせてタイミングのよい会話をし、リアルなコミュニケーションを楽しもう。

札幌駅前の西武デパートの赤レンガ前。北海道の美しい景観の中でおしゃべりしながら、女の子と仲良くなっていく。

春野琴梨と北海道庁旧本庁舎の前。会話が盛り上がれば、女の子のプレイヤーに対する印象が良くなり、表情も変化するのだろう。

川原鮎

大里高校１年生。身長155cm。体重48kg。血液型AB型。テニス部。趣味はカラオケ。実家はススキノで寿司屋を経営。明るく積極的な性格で、ミュージシャンを目指す。

ターニャ・リピンスキー

小樽ガラス工房「運河工芸館」に勤める16歳のロシア人。身長158cm。体重45kg。血液型A型。趣味は散歩。内気で泣き虫な性格だが、父の形見のペンダントの赤い色を再現しようと日夜ガラスを研究している。

Special Program 1

HUDSON開発者が語る「北へ。」の秘密

企画の段階では、ポリゴンゲームを作る

──「北へ。」は、どういった経緯で制作が始まったのでしょうか。

長山　広井さんとなにかゲームを作ろうということで、最初は特にジャンルを決めていたわけではないんです。で、広井さんが秘密兵器だと言って見せてくれたのがNOCCHIさんのイラストだったんですよ。そこで、「せっかくだから恋愛ゲームを作ろうよ」ってことで企画が動き出したんです。

竹部　最初はポリゴンのゲームを作ろうと話していたのが、NOCCHIさんのイラストを生かすには２Dだ、ってことで大きく方向転換しましたね。それに加えて、都市があり、自然もある北海道という舞台が浮かんできて、札幌近郊なら牧場があるし、自衛隊あるし、小樽だとガラス工芸があるな、というように拠点ができてきたんです。それでスタッフが合宿して企画に入って、まず女の子のキャラクターを組み立てることから進めていきました。キャラの性格を詰めている横にNOCCHIさんがいて、イラストを描く。すると広井さんが「このキャラの性格ならこの絵だ」と言う感じでしたね。

長山　キャラクターのいる土地のシチュエーションから、職業や名前、声優さんの候補までが合宿で決まりました。キャラクターの絵や設定が良かったんで、シナリオは楽に書けましたね。

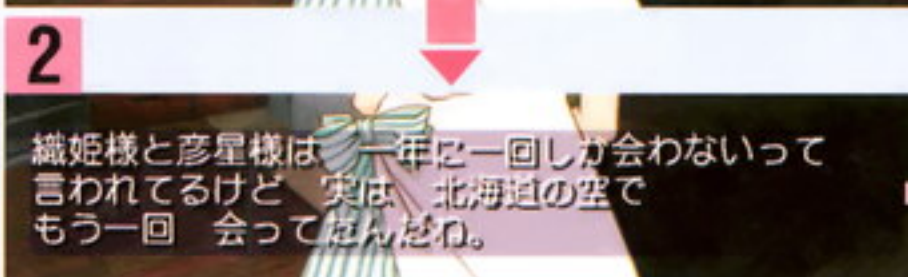
──女の子は８人だけしか登場しないんですか。

長山　恋愛対象になる女の子が別にいると、主人公の興味がそちらに向かってしまう可能性があるので、そういうキャラは出してません。その代わり、変な親父とかイヤーな少年とかのサ

監督
竹部隆司氏
ハドソンのエライ人。「天外魔境　第四の黙示録」を始め、広井王子氏と組んでの仕事でその手腕を発揮している。趣味は映画という部分が、広井氏と合うのか？

脚本
長山　豊氏
「北へ。」のために様々な恋愛ゲームと取り組んだスゴイ人。「天外魔境第四の黙示録」でもシナリオを担当している。「てくてくエンジェル」の企画も担当。

ミュニケーション・ブレイク・システム"とは?

C.B.S.(コミュニケーション・ブレイク・システム)チャート図

琴梨の家での会話を例に、C.B.S.を詳しく説明していこう。1から始まった会話は、ブレイクするボタンを押すタイミングによって、「セリフの途中」「セリフの合間」「セリフと同時」の3種類に大別される。ブレイクのタイミングとその後の選択肢によって、琴梨のプレイヤーに対する感情が変化するのだ。なにもしないでいると、会話自体に興味がないと思われることもある。

つもりだったんです

ブキャラはいますよ。それらもNOCCHIさんのイラストです(笑)。すべてのアイテムから設定まで、コアになるイラストはNOCCHIさんが描いています。

じつはいままでハドソンって、恋愛ゲームを作ったことがなかったんですよ。僕自身も遊んだことすらない状態だったんです。ただし広井さんとは、10年近く一緒に仕事をしてきていましたので、ゲームの完成度は心配していませんね。いわゆる"ギャルゲー"になっているかはわからないですけど(笑)。

竹部　単なる"ギャルゲー"じゃなくて、広井さん得意のドラマを見せていくというコンセプトですからね。「天外魔境」を作っていたときと、作り方は変わってないです。

長山　だから、決してエッチな内容になっているわけじゃないですよ(笑)。

竹部　今までの恋愛ゲームだと、同じ学校に通っていたりで最初からお互いを知っているというのがありがちなパターンですよね。それがこのゲームでは、旅行者なので知り合いがいないし、まったくの異邦人なんです。だから最初に、ナビゲーションしてくれる女の子が必要、ということで琴梨ちゃんを親戚の子にしたわけです。

桜町由子

千歳の航空自衛隊で広報を務める20歳。身長173cm。体重55kg。血液型B型。趣味はカメラとバイクで、細かいことは気にしないさばさばとした性格だ。

実写映像を背景に。その撮影の舞台裏を覗

主人公が観光客として回る北海道のほとんどは、実写映像の美しい風景が使用される。舞台に登場する北海道の名勝や観光地を本当に旅したような、またプレイ後に訪れてみたくなるような緻密で美麗な映像が、ドリームキャストで再生されるのだ。どこを切り取っても絵になる北海道だけれど、主人公がどんなところを訪れるのかは非常に気になるところ。そこで今回は、ゲームに取り入れるべくハドソン開発陣が撮影に向かった場所を、いくつか紹介しよう。

これらの風景から、主人公がどんな状況でこの地を訪れるのか、いろいろ想像できるだろう。

中富良野町／ファーム富田

ハドソンの撮影隊と社員のカメラマンで撮影が進められる。大型カメラで撮影する。

北海道の中心に位置するのが富良野と美瑛。どちらも地平線を見渡す大自然を感じさせてくるところだ。特に富良野は、ＴＶドラマ『北の国から』で一躍有名になったラベンダー畑が広がる観光地。なかでも中富良野にある「ファーム富田」は、4万平方メートルの栽培面積を持つ花畑だ。ラベンダー以外にも、チューリップやポピーを栽培している。

ラベンダーは雨に打たれると花の色が黒く変色してしまうのだが、じつはこの撮影の次の日が雨だったとか。撮影陣は幸運に恵まれたようだ。ゲームでは、とある女の子と一緒に訪れることになるらしい。

足寄町／オンネトー

左が撮影風景、下がゲーム画面。オンネトーの自然とイラストが、違和感なく合成され、湖の色が再現される。

阿寒湖そばの周囲約4kmの湖オンネトーは、時間や季節で湖水の色が変わるため五色湖との異名を持つ。近くには温泉もある。

ゲーム中のエピソードでは、春野家（母＆琴梨）との道東旅行の最中に立ち寄る。ゲーム画面の反対側には小さな山があり、細い道が山の上へと続く。この細道は意外に急で長く、ハドソン撮影スタッフにも落伍者が出るほど。しかし、上から見下ろすオンネトーは、噂通り湖畔で見た色とは違った色で輝いていたという。

留萌市／黄金岬

日本一夕日が美しいといわれるのが留萌市の黄金岬。撮影時は、ハドソン撮影隊のスタッフが絵コンテ通りに登場人物のポーズをとって、仮の撮影をする。その後人物の入らない背景を撮影して素材とする。主人公はここで、誰と夕日を眺めるのだろうか？

ゲーム中に訪れる、日本海側の最北となりそうな留萌。ちなみに留萌本線の終点は、一部の人の憧れそうな増毛駅。

里中 梢

大里高校の2年生。身長154cm。体重50kg。血液型AB型。趣味はコスプレ、ゲーム、パソコン通信。テニス部の幽霊部員。裕福な家庭に育ち、ちょっとわがまま。絵を描くのが得意でゲームデザイナーになるのが夢。

Special Program 1

HUDSON開発者が語る「北へ。」の秘密

開発機上で雪を降らせているんですよ

――撮影も終了して、あとは制作を進めるだけという状態なんでしょうか。

竹部　今は、撮影した背景をゲームに合わせて修正している段階ですね。グラフィックツールでレタッチしていくんですよ。素材としては撮影したから終わりではなく、キャラクターを重ねて色味を確認したりとか、加工が必要なんです。当然撮影では晴れの日も曇りの日もあるわけで、曇り空を青空に加工する必要もありますからね。撮影隊の話では、じつは曇りの日のほうがむいているらしいんですよね。あまり天気がいいと、明るくて色がとんでしまうので。

長山　といっても、レタッチは最後の手段なんで、写真としてクオリティの高いモノになるように努力していたようです。社員のカメラマンが同行しての撮影キャラバンを、３カ月かけてますから。

竹部　撮影のスケジュールからもわかるように、じつは冬景色は機械で作っているんです。というか、グラフィックツールで雪を背景に加えているんですけど（笑）。

ムービー素材は去年の冬に撮影できたんですが、その時点ではシナリオが決定していなかったので、背景の撮影ができなかっ

いてみると……

撮影MEMO

以下はハドソン撮影隊の超ハードな取材内容だ。
・撮影期間：約3ヵ月（'98年7月1日～9月17日）。
・移動距離：約5千km（撮影キャラバンの大型ワゴン車の走行距離。徒歩や電車"JR、路面電車"を除く）。
・撮影枚数：約2千カット（ライティングやアングルを変えて撮影したものを含めると、さらに3～4倍）。
・苦労：屋外撮影は天候に左右され何度も撮影に向かう。

椎名　薫

北海大学付属病院で働く24歳の研修医。身長164cm。体重49kg。血液型O型。趣味はドライブで、フィアット・バルケッタに乗る。冷静で落ち着いた性格が、近寄りがたい印象を与えるが？

ゲーム発売前に川原 鮎ちゃんとバーチャルデート!!

従姉妹の春野琴梨と同じ大里高校に通う親友の川原鮎ちゃんは、ミュージシャンを目指し、作曲もしている女の子。主人公がお世話になる親戚の春野家と同じ札幌市内に住んでいるし、ゲーム序盤からすぐに出会えそうな予感のする子だ。

今回紹介する画面写真からは、札幌の街や小樽を案内してもらったり、一緒に遊ぶ姿が予想される。それがデートと呼べるような親密な関係なのかはわからないけど、彼女の表情は満更でもない？

そんな鮎ちゃんとの1日を、撮影隊の裏話とともに紹介しよう。

小樽市／天狗山

ロープウェイで登った天狗山には3つの展望台があり、小樽市街を一望できる。高い場所での不安感は、ドキドキして、胸のときめきと勘違いしやすくデートに最適!?

麓のロープウェイまで片道約10分。撮影隊は機材の忘れ物のために取りに戻るハメに。

小樽市／オルゴール堂

鮎ちゃんと一緒にオルゴールを見に行く。小樽のオルゴール堂には、数多くのオルゴールが並ぶ。昔のロックの名盤の話で、鮎ちゃんといい雰囲気になれる？

撮影日は小雨が降ったりやんだりするはっきりしない天気。晴れ間のスキを見て撮影。

札幌市／テイネオリンピア

夏の遊園地にかかせないお化け屋敷などがあるテイネオリンピア。ゲームでは、それ以外のアトラクションも含めてほとんどが再現され、遊園地での1日を楽しめる。

広い遊園地のため、撮影のベストポジションを探して走り回ったらしい。

小樽市／JR小樽駅

鮎ちゃんに案内されて観光した小樽。楽しく過ぎた1日はすっかり暮れてしまう。こんなに夜遅くなってしまったら、彼女をちゃんと家まで送り届けないと。

撮影はにわか雨に降られ、交通量の多さに苦労させられたらしい。

たんですよね。冬の風景は、撮りたくても撮れなかったわけです。今回のゲームを作っていて、スケジュールを組んでも天気次第で予定通りに進まないことがわかり、実写は今回でやめようって思いました（笑）。

風景以外でも、春野家といった現実に存在していない場所は、CGでモデリングしています。他にも、シナリオで必要だけど存在しない場所は、ラジオシティというレンダリング方法でリアルに描いています。

――長山さんは、シナリオが完成して一段落ついたところでしょうか。

長山　シナリオ関係では、ナレーションデータを9日間、朝10時から夜10時まで録音し続けてやっと終わったところです。今はヴォーカル曲の11曲を収録しているところですね。8人の女の子それぞれに歌があって、その他にミュージシャンを目指す鮎ちゃんに2曲の歌があるんです。それから4人の女の子が歌うゲームのテーマ曲。これも1週間以上かかって収録していますね。

竹部　風景の写真を撮りに行くし、声優さんの歌を録音するしで、なんだかゲームを作っているとは思えなくなってきますね。

――実写に音声と、膨大なデータ量になるようですが、GD1枚で収録できそうですか。

竹部　サターンと比較すると、ドリームキャストの容量は感覚的には2倍というところですね。ただし絵が高解像度になったし、フルヴォイスで音声も大量にあるということで、結局は容量が足りなくて悩みそうです。さらにこの期におよんで、ミニゲームを入れることになったので大変ですよ。

――デート中の遊園地で射的ゲームができるというような内容なんですか。

竹部　詳細はまだ秘密です（笑）。

――牧場で乳搾りゲームとか（笑）。

長山　まあ、ご想像におまかせします。ドリームキャストのポリゴン能力が生かされる、とだけお教えしましょう（笑）。

札幌市内の須貝ビルの背景は、ポスターを描き替え、見物人を消している。

ゲームより早く「北へ。」の世界が体験できる、文化放送のラジオ番組が好評オンエア中だ。春野琴梨と愛田めぐみを演じるお2人、千葉紗子さんと大谷育江さんが案内役の「Dreamcastアワー北へ。White Illumination」は、ゲーム紹介や北海道観光ガイドのプログラムが満載。「北へ。」をもっと立体的に知ることができるこの番組の収録におじゃまして、お話をうかがってきたのだ。

Dreamcast™アワー
北へ。White Illumination

土曜日22:30〜23:00オンエア中!!

※10月10日より、金曜から土曜日へ放送曜日が変更になります。
文化放送1134KHz(東京ローカル)

北海道のことを、一緒に好きになってください!!

──2人の息がぴったり合った楽しいラジオ番組ですね。

千葉紗子 はい。毎回なにが起こるかわからないし。ただ、それは段取りがわかってないだけかもしれないけど、楽しいです(笑)。

大谷育江 北海道のいろんな紹介をハガキでもらったりして、北海道がどんどん好きになってます。

千葉紗子 おハガキで「北海道へ行きたくなりました」っていうのも多いんですよね。

大谷育江 うん、多い。私たちと同じレベルで、だんだん北海道への思いが募ってきているのは、すっごくうれしいことですね。

千葉紗子 いつか、北海道からラジオ中継しま〜す(笑)。

千葉紗子さん

プロフィール
誕生日:8月26日。主な出演作品
CF「魔法騎士レイアース」
ミュージカル「サクラ大戦〜花咲く乙女〜」
TV「オトナになりたい」

春野琴梨

札幌の大里高校1年生。身長152cm。体重42kg。血液型O型。地元のTV局に務める母親と2人暮らし。

素直な性格を表現できたでしょうか?

わたくし千葉紗子は、春野琴梨ちゃんを演ってます。お料理が得意な琴梨ちゃんは高校1年生なんですけれど、けっこう感受性が強く喜怒哀楽も激しくて、今どきあんまりいないんじゃないかなってくらい素直な女の子ですね。琴梨ちゃんを演じるにあたって考えたのが、その素直さをどう表現できるかっていうことです。

それと言ってる言葉がウソにならないように、琴梨ちゃんが実際に住んでいて、肌で感じている北海道を伝えられるようにと、いろんな資料を見て北海道を理解するために頑張りました。

イラストを見ると、高校1年生にしては幼く見えるかな。だって、小学生くらいにも見えるし。でも、私自身21歳なんですけれど、15〜6歳とかに見られることが多いんですよ(笑)。そういう意味では似ているのかなとも思いますね。なんだか見た目は気弱な女の子で、ちょっと病弱に見えるけれど、ほんとはとっても元気な女の子です。ほんとにいないですよこんない い子。たぶん北海道ならいるのかなぁ。

Special Program 1

HUDSON開発者が語る「北へ。」の秘密

夏も冬も北海道は見所満載。だからゲームは2部構成なんです

──夏休みの旅が終わって、冬にふたたび北海道へ出かける主人公ですが、その冬はエンディングを迎えるだけのシナリオになっているんでしょうか。

竹部 いえ、プレイ時間的には夏休みが長いですが、けっこう冬休みも遊べます。夏編と冬編の2部構成のようなものです。いろんな人と出会える夏休みは、すべての女の子との出会いの機会が均等にあります。そして冬休みには、これだと決めた女の子を集中的に攻められるんです(笑)。

長山 シナリオの内容的には、夏・冬同じくらいの量なんですが、冬編は会話が密になるので短かく感じるかもしれませんね。

竹部 夏は多くの女の子と過ごして、愛のタネを撒いておき、冬は比較的少数の女の子とじっくり会話して、刈り入れるんですよ(笑)。

──シナリオをまとめるのは大変でしたか。

長山 広井さんとゲームを作るのはこれで3作目なんで、苦労ってことはなかったですね。

Special Program 2

「Dreamcastアワー 北へ。White Illumination」番組潜入レポート

どの女の子も魅力的。演じる私たちも"大好き"です!!

大谷育江さん

プロフィール
誕生日：8月18日。血液型：B型。
出身地：東京。主な作品：「キャプテン翼」学／「スレイヤーズNEXT」キラ／「ポケットモンスター」ピカチュウ

牧場を経営するなかで命の尊さを感じているのが愛田めぐみです

演じた愛田めぐみは、元々北海道っ子ではなく、東京から引っ越してきたという設定です。お父さんの牧場経営をお休みの日は手伝って、お乳を絞ったりしてます。牧場で働いている人が「うん」って納得するセリフを、正確に伝えられればと思いました。こちらが感動した言葉を、つい感動して言うと違っちゃうし。私が自分の肌で感じたその土地の本当の臭いが染み込んだ言葉にしないとウソになるなぁって。この間レコーディングを終えた「夏の思い出」という歌の中に、「さよならって言葉は、またねっていう意味だよね」って詩があるのですが、なんか、ぐっときちゃうんですよ。地元の北海道の地面と生活とが密着した言葉を、私たちは大切に演じていかなければなぁって。

私の母方の田舎が牧場を経営していたので、母からは牧場での大変な話を子供の頃から聞いていました。「乳搾りは今は搾乳機だけど、昔は手で絞ってたから朝4時起きで大変だった」とか。だからめぐみ役は、そんなにかけ離れてもいないんですよ。

左京葉野香

札幌の猪狩高校2年生。身長165cm。体重50kg。血液型B型。内面は率直で純情。夜はススキノにある実家のラーメン屋を手伝っている。

愛田めぐみ

中学3年生。身長143cm。体重35kg。血液型O型。趣味は絵はがき集め。美瑛で両親が牧場を経営している。乳牛の他にも、猫のクロの世話をしている。ちょっとだけドジ？

ゲスト出演中の川澄綾子さんにも接近!!

世の中に対して すねた態度をとる不器用さ

今回演じた左京葉野香ちゃんは、とってもかわいいなーって思います。でも葉野香ちゃんは、「かわいいね」って言われると怒っちゃうんですよ。うれしんだけど、「男なんてどいつも同じ」ってセリフがよく出てくるように、素直に誉められると反応できないんです。「うれしい」なんて言えないんですよ。そして、好きになればなるほど、相手に冷たいことを言っちゃうんです。

北海道は気温が低いから、雪が積もった日は、その雪を踏むとキュッキュッって音をたてるんです。それがいままでは寂しく感じて、すごく嫌いだったって言う場面があるんです。だけど、2人で聞けばこんなにもやさしい音に聞こえるんだね、ってセリフが好きですね。

ラジオドラマ収録のエピソードで思い出深いのが、「うー、寒い」ってセリフなんです。それを私は、北海道はすごく寒いだろうと思って、とても寒そうな演技をしてしまったんです。そうしたら監督さんに、「彼女は北海道にずっと住んでいるからそんなに驚くほど寒いことじゃないんだよ。北海道の寒さは、もう身にしみるほどわかっているんだから」と言われ、そうなんだと思いましたね。

川澄綾子さん

プロフィール
出身地：東京。主な作品。アニメ「頭文字D」なつき役／「プリンセスナイン」東ユキ役／「NOëL 2」ありさ役。

竹部　ただし広井さんの中でキャラクターのイメージが出来上がっていたからか、「この女の子は、こんなことを言わない」とか、セリフに関しては予想以上にリテイクが多かったですね。
長山　広井さんが、今までの人生40何年間に出会った女性像というのが反映されているキャラクターもいるようですよ（笑）。
僕の中では、恋愛ゲーム要素と広井さんと作るシナリオが、違和感なく融合してますね。僕自身も10年前に北海道に転勤になってこの地に来ているんで、その時の驚きが参考になってます。例えば、話す言葉が違っているんですよ。標準語ベースですし、あまり訛りもないんですけれど、単語が違うという部分は驚きでしたね。
――リアルな北海道を再現しているシナリオになっているように感じますね。
長山　自衛隊には3、4回ぐらい取材に行きましたね。牧場はうちの奥さんの親戚なんで知ってましたし。
竹部　自衛隊には、ちょうど桜町由子ちゃんのモデルになる方がいたらしくて……。
長山　豪快な方でカラッとした明るさとか、広井さんのイメージとも共通している、大人の中に子供っぽい性格を持つ方でしたね。主人公が、違う環境で育った女の人のことをもっと知りたいという動機で自衛隊が登場するんです。
竹部　自衛隊には、専門的な部分のシナリオのセリフを見てもらったりと、ものすごく協力していただきました。個人的には「協力：自衛隊」って、映画のようにクレジットに入れたかったんです（笑）。
ところで話を戻しますが、あまりやりたい放題をしてしまうと、夏編でエンディングを迎えることもあるんですよ。
長山　あの子この子とフラフラしていると、バッドエンドになりやすいかもしれないですね。
竹部　グッドエンディングが各キャラ分の8つと、バッドエンディングが2つあります。
長山　開発スタッフの間では、病弱なターニャのシナリオの受けがよかったですね。個人的には川原鮎ちゃんのシナリオが好きですけど。

ユービーアイソフト Ubi Soft ドリーム

フランスの大手メーカー、ユービーアイソフトが「モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2」に続き、ドリームキャストのタイトルを新たに2つ発表。以前サターンで発売されたコミカルアクションゲーム「レイマン」の続編となる「レイマン2（仮称）」、今秋欧米でPC向けソフトとして発売が予定されている「スピードバスターズ」。そこで今回本誌はフランス本社取材を決行。開発者の方々や社長のイヴ・ギルモ氏などに直接話を聞いてきた。今回はそのインタビューを交えながら、各ゲームの最新開発画面を中心に紹介していこう！

広い会場内でもなかなか広いスペースを占めたユービーアイソフト。訪れる人々は引きも切らない。

VOL.27のLANDMARKでも速報でお届けしたように、ヨーロッパでは最大手のゲームソフトメーカーのユービーアイはECTS（ヨーロッパ最大のゲーム見本市）でも大人気。このECTS終了後、フランス本社において、DCタイトルの開発状況などが報告された。

New! レイマン2（仮称）

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

ザ・グレート エスケープ

- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●アクション
- ●対応機種ドリームキャスト

スリル満点の体当たりアクション

フランス生まれのスーパーヒーロー、レイマンが大活躍するアクションアドベンチャーゲーム。前作の2Dから3Dに進化、奥行きを持たせることでさらに自由に行動できるようになったぞ。ユニークなアクションシーンは今回も健在で、レイマンの表情はさらに豊かに。またレイマンの仲間も登場することが決定。それぞれ個性的な力でレイマンを助けてくれるのだ。

歩いたり走ったりする他に、ユニークなアクションができるのもレイマンの特徴。右の写真で持っているのは、樽？　敵にぶつければダメージを与えられるかも。

New! スピードバスターズ

Speed Busters

- ●発売日未定
- ●価格未定
- ●レースゲーム
- ●対応機種ドリームキャスト

のんびり運転禁止!! スピードを限界まで上げろ！

「とにかく速く」が勝利条件。シミュレータゲームとしてではなく、何でもありのレースゲームとして楽しむことができるのが特徴だ。ハリウッドやネバダ砂漠など、アメリカを中心に実在する6カ所を基に作られたコースをアクセル全開で駆け抜けていこう。レースに優勝すれば、賞金がもらえるぞ。心臓に響くロックサウンドとストーリー性のあるレースに期待したい。

ジョーズ出現！　ハリウッドコースで見られる演出の1つらしい。ちょっと驚いた？

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

- ●11月発売予定
- ●価格未定
- ●レースゲーム
- ●対応機種ドリームキャスト

超リアルなF1ワールド！ モナコの街を駆け抜けよう

モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2

こちらは「スピードバスターズ」とは打って変わってF1のリアリズムをひたすら追求したゲームとなっている。コースは実在するモナコ市街地を中心に計17コースが用意されている。誰でも一度は見たことのあるモナコココースそのままの様子が再現されているのが嬉しい。もちろん、モナコ以外のコースを走ることも可能。マシンのセッティングも自分で自由に行うことができるぞ。

モナコ市街地コースは道幅が狭く、他車を追い抜くのが難しいコース。そんなコースがリアルに遊べるのは嬉しいね。

※画面写真、記事内容は開発中のものです。「RAYMAN2（仮称）」「Speed Busters」の画面写真はパソコン版のものです。

キャストタイトル続々発表!!

ユービーアイソフト社長　イヴ・ギルモ氏インタビュー

「DCは成功するための条件は揃っている」

編：本日は御社とヨーロッパのゲーム市場についていろいろうかがいしたいのですが。まず、ヨーロッパのゲームの市場はどうなのでしょう?
「コンシューマーのPC合わせて200億ドルくらいだと思います」
編：コンシューマーのハードプラットフォーム別の割合は?
「1/3が任天堂、2/3がソニーです」
編：そのような状況でもセガも含めて3ハードでやっていくと?
「はい。その3社のハード、ソフト共にヨーロッパでは大変売れると考えていますので」
編：プラットフォームをいくつも持つ利点は?
「1つのタイトルをハードの特性に応じて、臨機応変にバージョンを変えられることです」
編：その3社のうち、今後ヨーロッパではどこが伸びるとお考えですか?
「我々は3社に対して平等に開発していきますので、直接の答えは遠慮させていただきますが、3社共通で言えることは、お互いに他社の動きをよく見ていて、反応が早いですね。セガがドリームキャストを出すことでソニーとの戦いが熾烈になっていくことはもちろん、すべてにおいて競争が激しくなっていくでしょう。そういったハード競争の激化はゲーム業界にとっては非常にプラスです。ソフトもそれに応じて成長していくという効果が望めますから」
編：御社は全世界的にゲームの開発や販売を行っていますが、今後特に力を入れたい地域は?
「まず日本です。日本のユーザーのニーズに合わせた商品を開発することを最優先課題としています」
編：欧米の大市場がありつつも、あえて日本に焦点を合わせる理由は?
「欧米市場向けの商品開発はすでにある程度見守っていても大丈夫だという自負があります。ですから、今後はまだ本格的に参入していなかった大きな市場である日本に全力投球するということです」
編：欧米向けと日本向けではどうアプローチを変えるのでしょう?
「日本での現地採用を多くします。採用した日本の社員が全社的にいい影響を与えてくれることを期待しています」
編：では、日本での開発も?
「企画・デザインは日本で。制作には本社で開発したツールを使います」
編：ドリームキャストについてですが、成功の可能性は?
「ハード自体は大変優れていますから、成功するための条件は揃っています。あとはソフトの数でしょう」
編：入交社長とお会いになられたそうですが、どのような印象を?
「おおらかで忌憚のない意見を言ってくれました。非常に明晰な方で欧米市場のこともよく把握されています。まず第一に人間として素晴らしい方だという印象です。しかし何より感じたのは良い意味での"野心家"ということですね」
編：では最後に日本のユーザーへ一言お願いします
「ハードメーカーの競合はユーザーにとって嬉しいことなのです。今後のゲーム業界に期待してください。また我々は、ソフトメーカーとして、ハードの性能を生かし高い技術力で，想像もつかぬゲームをお届けします」

Ubi Soft President　Yves Guillemot

ユービーアイソフト・サターンソフトラインアップ

ユービーアイソフトのサターンタイトルは全部で3本。どれも個性的で、じっくりと時間をかけて遊べるソフトとなっているぞ。

Rayman レイマン

ミスター・ダークによって奪われた世界の均衡を保つ「ビッグ・プロトゥーン」を取り戻すために行動派ヒーロー、レイマンが立ち上がる。パンチで敵を倒し、檻を壊してエレクトゥーンを助けよう。全6ステージのアクションゲームなのだ。

ファンタスティックなフィールドが冒険の舞台。髪の毛をヘリコプターのように回転させれば空も飛べちゃうぞ。

各ステージにいるボスを倒すと、ステージクリアとなる。一度行ったステージでも再度挑戦することができる。

Tennis Arena テニスアリーナ

シングルスとダブルスが楽しめるテニスゲーム。選択できる選手は男女共に4人ずつ、またコートはグラスタイプやクレータイプなど5種類となっている。6回以上リターンが続くと、各選手ごとに違ったスペシャルショットが繰り出せるのだ。

マルチターミナルを使用すれば、最大4人でダブルスがプレイできるようになっている。1試合あたりのセット数の設定も可能だ。

スペシャルショットでポイントを取ると、その様子を角度を変えつつ、リプレイ再生してくれる。

STREET RACER EXTRA ストリートレーサー エクストラ

荒くれ者たちのバトルレースゲーム。コース上のアイテムや車に搭載された武器を利用し、徹底的に相手の邪魔をするのだ。ゲームは、コースを走るレースモードと、フィールド上に残った者が勝ちとなる乱闘モードの2つが用意されている。

通常のコースを走るモードでは、全6戦からのチャンピオンシップが楽しめる。コース上に落ちている星を取ってもポイントゲット。

乱闘モードではフィールド上にいる他車をひたすら押し出そう。攻撃よりも、逃げがポイントかも。

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE の美麗なCGを御覧あれ！

海賊ロボットによって、見知らぬ銀河系の動物園に閉じ込められてしまったレイマンの仲間たち。そこから仲間たちを助け、「偉大なパワー」の扉を開けなければならないという。今回は地上でのアクションはもちろん、水中も進めるようになったのだ。また、武器にもなる「魔法の鉄拳」を使ってレバーを掴んだり、敵の足元をすくってひっくり返したりといったアクション要素も満載されている。ここでは「RAYMAN2（仮称）」の画面写真を公開していこう。いろいろなアクションや表情を見せてくれているレイマンが、ゲーム本編でどんな表情を見せてくれるのか。今から気になるところ。

サターン版は？

前作は2D横スクロールのアクションゲーム。パンチを武器に、各ステージを自由に駆け巡ろう。表情の豊かさはドリームキャスト版と同様。ただ、水の中に落ちるとサターン版レイマンは倒れてしまっていたのだ。

舞台はレイマンの生まれ故郷。こちらの方がよりファンタスティックなイメージ。

初公開！ 水中を進んでいくレイマン。息継ぎしなくても大丈夫なのか、もしくは時間制限があるのか。詳しいことはまだわからないが、右の写真の画面右上にある泡のマークが何か鍵になりそうな気配。

RAYMAN2開発者より

お話をうかがった方
Ubi Soft **Gregoire Gobbi**（グレゴワール・ゴビ）

日本市場を重要視、日本先行発売！

編：まず完成度はどのくらいですか？

「現在（98年9月）全体的な完成度は約30%です。グラフィック部分は60%くらいでしょうか」

編：発売時期はまだ未定だそうですが、おおよそどのくらいを考えていらっしゃいますか？

「99年の春頃には、と考えています。また、このRAYMAN2（仮称）は全世界に先駆けて日本先行発売します（ヨーロッパでは99年秋頃発売予定）。これは日本市場を重要視しているという理由からです」

編：ドリームキャストの通信機能などは使いますか？

「もうRAYMANの次回作の構想も考えていまして、多人数プレイはぜひやってみたい。

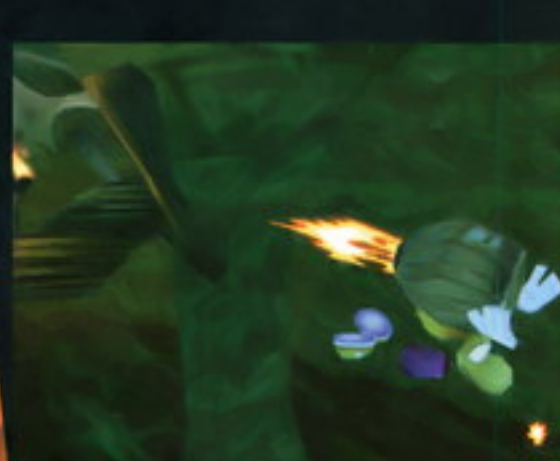
ドリームキャストの通信機能もぜひ使ってみたいですね。今回は入れるのは、かなり難しいと思いますが、次回作では、必ずトライしたい。例えばインターネットでサーバーからキャラクターをダウンロードするとかやってみたいと思っています。欧米ではRAYMANはキャラクター自体が人気がありますから、特に欧米ではぜひやってみたいですね」

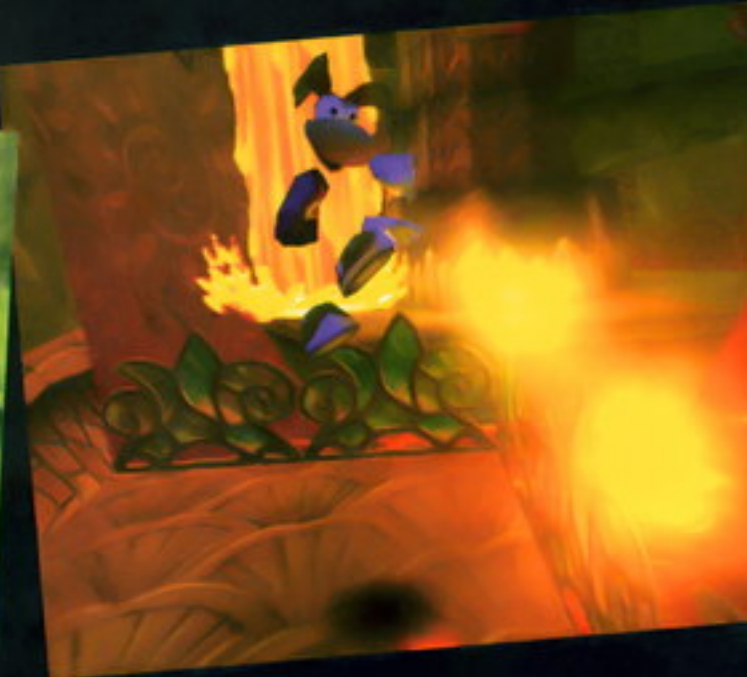
HI！ 俺、レイマン。これでもヒーローなんだぜ。走るのも泳ぐのも楽勝さ。こうして髪を回せば空だって飛べるんだ。

Speed Busters はスピード命のカーバトル!!

警察のレーダーを一番早く爆破した者が勝ち、というちょっと過激なレースゲーム。最初に自分が乗る車を選び、超スピードレースに参加。レースに優勝すると賞金を獲得。そしてこの賞金を使って、より速く走るために車をアップグレードしていく。車は全部で6台、コースは6コースから選択しよう。レース中限界を超えたスピードで走っていると、車同士で衝突することだってある。

ゲームで使用する車には、こんなカラフルなペイントを施すこともできるぞ。これで自分ぴったりの車をデザインしよう。車は全部で6種類から、走行するコースは風景も様々な6コースから選択可能。

WOW!

OH!

レイマンの後ろを追っている女性は仲間のリー。彼女はその機敏性を生かしてレイマンを助けてくれるというが、詳しいことはまだわかっていない。

ユービーアイソフトコンピュータプログラム開発部部長エリック・ユイン氏インタビュー

「DCの可能性と将来性を見極めて参入しました」

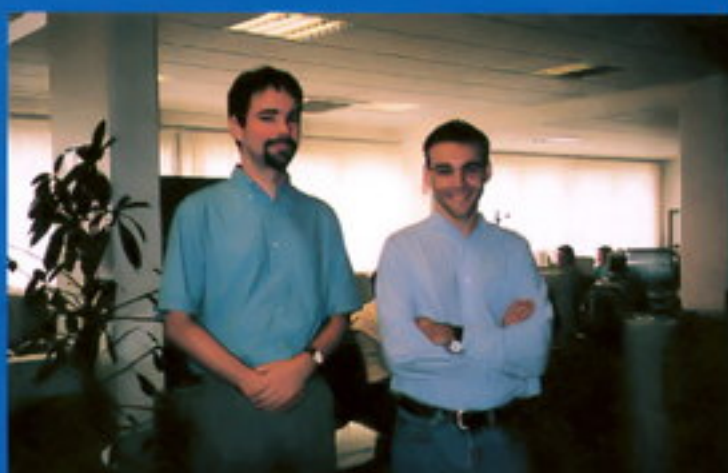
編：まず簡単に自己紹介をお願いいたします。
「現在はPCとコンシューマー（以後CS）のプログラム開発を手がけています。世界各国に240人エンジニアの部下がいます。
編：ドリームキャスト（以後DC）についてですが、海外では大変注目されているようですが先日のECTSでは出展がほとんどなかったのですが。
「今は業界が全体的に反応が遅いですね。しかし弊社はサターンの時もでしたが、新ハードに対して常に反応が速い。DCにも一番乗りを、という野心がありました。
　個人的にもDCはプログラミングがPCに近いということもあって、非常に興味があります。
編：PCに近いというのは、やはりマイクロソフトの影響は大きいと？
「それはもちろんですが、今までPCで使っていたビデオロジックとNECが開発したPowerVRシリーズがDCにも搭載されているのは大きいですね。」
編：現在世界的にもPSの勢力が強い中、DCにも参入する理由は?
「DCのハードの可能性と将来性を見極めた上で、です」
編：個人的にコンシューマゲームの将来の構図はどうなると思われていますか？
「2～3年ごとにソニー、任天堂、セガのうち常に2社がトップを争うのではないかと。その2社は流動的でしょうが。3社同時は無理でしょうね」
編：DCの機能は現在はPCと互角と言われますが、進歩の早いPCとどれだけ互角にやっていけるでしょう？
「現在はペンティアムマシンの200MHZとほぼ互角というところですね。しかしコンシューママシンの方が使いやすいですから多少差はついても能力だけでは比較できないと思います」
編：セガの入交社長とお会いになられたそうですが、印象は？
「非常に朗らかな方ですが、どこかキラリと光るものを持った方ですね。弊社の製品に非常に関心を持ってくださいました」
編：日本へいらっしゃる予定は？
「はい、日本での現地採用のエンジニアの面接に近々行く予定です。これを読んだ方で弊社に興味のある方はぜひ、日本のユービーアイまで御連絡ください」
編：ありがとうございました。日本でもお会いできるのを楽しみにしております。

Ubi Soft　Soft Resarch and Development
Directeur Adjoint R&D Mameger　**Eric Huynh**

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2 モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2の最新画面写真を入手!!

以前紹介したゲームの最新画面写真をお届けするぞ。このゲームは、数あるF1コースの中でも勝つのが難しいといわれているモナコの市街地コースを完全に再現しているのが特徴だ。フランス・ルノー社の全面協力の下に、F1カーのフォルムやセッティング部分も実在のＦ１と同じように細かく作り込まれている。ゲーム本編は異なる9つのモードで遊ぶことが可能。チャンピオンシップモードでは全17戦のレースが楽しめるなど、モナコだけにこだわらない作りとなっている。各コースのタイムアタックもプレイできるぞ。

モナコGP開発者より

編：現在の完成度は?
「約50%です（98年9月）」
編：DCオリジナル要素は？
「アーケードモードはDC版のみです」
編：DCには通信機能がありますが、PC版と同じように通信対戦はできますか?
「シナリオをダウンロードするなどやってみたいですが、通信関連はまだ未定です」

お話をうかがった方
Ubi Soft　**Stephane Decroix**
（ステファン・デクロワ）

PCで人気だった!!

このゲームは元々PC用ソフトとして開発されたソフトを移植したもの。ユービーアイソフトのお膝元フランスでは「F1レーシングシミュレーション」と共に、大人気。続編のこの「Monaco Grand Prix Racing Simulasion2」の発売も期待されている。インターネットやLANを介して多人数同時プレイができるのも魅力の1つだったが、このあたり、DC版ではどうなる？

日本にもファンは少なくない。

美麗なCGで評判のPC版のクオリティは、ほぼ同レベルでDC版へ移植されるとのこと。

緊急情報入手

(仮) 虹色天使

30ページで紹介しているジャパンコーポレーションからドリームキャスト参入第1弾の情報が緊急到着。今回はキャラの紹介が主だが、インタビューなど追加情報が入りしだい掲載するぞ！

●対応機種:ドリームキャスト●ジャパンコーポレーション●'99年末発売予定●価格未定●育成シミュレーション

7人の乙女を育て魔女ミューレを倒せ!!

大国ティランを中心に平和に暮らしていた7つの国々。しかし、魔女ミューレの魔手がフィリウス帝国皇帝シフィル二世に襲いかかったことから、その平穏は終わりを告げる。事態を憂慮したクゥルン王国エリク王は“銀の騎士”を呼び寄せ、魔女に唯一打ち勝てる“汚れなき乙女”を集め、鍛えるよう命じた……。

銀の騎士であるプレイヤーは、教官となり今回紹介している7人を育て、魔女ミューレを倒すのだ。またそれだけではなく、恋愛やシミュレーションRPG要素もあるらしい。

ビジュアルメモリにも対応!?

まだ未定だが、主人公と登場する女の子とで楽しめるビジュアルメモリ用のゲームも制作、本体との連動も考えられているようだ。恋愛要素と関係することもあるのか!?

ユピテル・クリスティーナ

ヴィニエーラ・オルヴィエート

アレース・パッシニャーノ

ソレイユ・バディーア

リュンヌ・アンティノーリ

ノース・グレケット

メルクーア・カベルネ

今知りたいアレコレを突撃アタック!!

ドリームキャストNow

ドリームキャスト発売日決定の吉報を受けて(?)、ページのほうもちょっとだけイメージチェンジ。もちろん、内容さらに充実の高密度ツメツメバージョンでお送りしちゃうぞ。さて今回の情報は？

Dreamcast

実寸大 今週のビュジュアルメモリ

▼ 48×32ドットの美学 ▼

「続編をDC（または互換機）で遊びたく頑張ってみました」と、まるでNAOMIでの「2」の登場を予見していたかのコメント。ちゃんとレイ・ファン、かすみ、ティナに見えるからスゴイ。清水の作品掲載はこれで2度目。この調子で次もヨロシクね。ほかの人たちも負けずに投稿するのだ！

タイトル：デッド オア アライブ2
（熊本県／清水 輝司）

Dreamcast

メーカー直撃インタビュー

そこが知りたい!

DCへは参入する？ あのタイトルは出るの？

今回は （株）セタ

ライセンシィも続々と発表され、ますます目が離せなくなってきたこのコーナー。今回は麻雀と将棋でおなじみのセタへと直撃取材を慣行だ。「きれいにまとまっているシステム」と語るハード面への発言にも注目!!

ドリームキャストはコンパクトによくまとまったシステムですね（真田）

通信での将棋対局も技術的には実現可能

——ズバリお聞きします。ドリームキャスト（以下DC）への参入予定は？

真田 現在のところは未定ですね。DCで生かせるコンテンツがあればやっていくとは思いますが。

——DCのハードとしての印象は？

真田 全体としてきれいにまとまっていますね。後発のハードなので当然かも知れませんが、時代にマッチしたシステムだな、というのが素直な感想です。

——個々ではなく、全体としてというのが興味深いですね。

真田 CPUの処理能力とグラフィックエンジンの能力、あとはメモリの容量、その他のどれかが飛び抜けいても、性能というのは語れないところがあるんです。やっぱりすべてのバランスが整っているのが良い機械だな、と個人的には思うんですよ。そのあたり、DCはメモリも適度な容量を載んでますし、CPUにも専用のジオメトリエンジン（編注：3D演算機能）が搭載されているなど、コンパクトによくまとまったシステムだなという印象がありますね。

——ビジュアルメモリ（以下VM）やモデムに関してはいかかでしょう。

真田 VMは非常に良いですね。特に液晶画面が自分の手元にあって、ちゃんとよその人とは別個の情報を表示できるというのは、面白いコンテンツを生み出せそうですね。モデムは、どこをどういうふうな使い方をするのかが非常に興味深い。ネットワークの構築をセガさんがやるのかなど、疑問は残りますが。

——セタさんはすでにN64の「森田将棋64」にモデムを内蔵するなど、通信対戦での実績がありますが。

真田 結局問題になってくるのはインフラの問題なんですよ。将棋の場合はデータ量がそれほど多くないのであまり問題にはなりませんが。現在ユーザーさんには、うちも出資している「日本将棋ネットワーク」に接続して対局を行っていただいてるんですが、そこではN64対PCなんてことも可能なんです。

——では、仮にDC用の将棋ソフトが通信対応であれば、DC対PC、DC対N64での対局なんてことも？

真田 技術的には不可能でないですね。プロトコル（編注：通信時の手順）さえ同じにすれば問題はないです。

——それでは最後に、ユーザーの皆さんへメッセージをお願いします。

真田 現在はN64互換のアーケード用基板「アレック64」に力を注いでいます。対応タイトルが、近いうちに皆さんのお目にかかると思いますので、よろしくお願いします。サターンユーザーの皆さんは「リアル麻雀アドベンチャー『海へ～Summer Waltz～』」を楽しみにしていてください。女の子をより身近に感じてもらえるようなシステムや、しっかりした内容のテキストなどで、シリーズのファンの方でなくても楽しんでもらえると思いますので。

——ありがとうございました。

SETA

(株)セタ
第二開発部 部長
真田 敏之（さなだ としゆき）

カスタムICの設計などハードの開発を主に手がける。アーケード用N64互換基板「アレック64」も氏の設計によるもの。入社7年目のベテラン開発部長だ。

ソフトとハード両方で活躍!!

'82年会社創立。当初からソフト、ハード両面での開発を行う。アーケード用「花合わせ」（'82）が初のタイトル。「スーパーリアル麻雀PⅡ」（'87）のアニメする脱衣シーンは当時大きな話題となった。昔からのファンには「ツインイーグル」や「USクラッシック」などの作品も忘れがたい。家庭用ゲーム機向けには将棋ソフトを数多く発売している。

サターンの全タイトル

タイトル	発売日	価格
スーパーリアル麻雀PⅤ	'95. 5.26	8,800円
将棋まつり	'95. 9.15	9,200円
スーパーリアル麻雀グラフティ	'95.11.24	8,800円
金沢将棋	'95.11.24	7,900円
スーパーリアル麻雀PⅥ	'96. 5.17	8,800円
スーパーリアル麻雀P7	'98. 5.21	7,800円

CHECK POINT

リアル麻雀シリーズはどうなる?

セタファンとしては、人気の「スーパーリアル麻雀」シリーズが今後どうなるのかが気になるところ。そのあたりに関しては残念ながら「現段階では未定」とのこと。このあたりレイティングの問題などが絡んでくる微妙な問題なので、当然答えづらいところではあるのだろう。だが、同社が主催するファンクラブには1万8000人もの会員がいることが、固定ファンンの多さを物語っている。そう考えると、なんらかの形で（サターンのリアル麻雀アドベンチャーのような形？）で、シリーズが存続していくことは十分考えられる。最悪PCへと活躍の場を移す、ということも考えられるが……!?

スーパーリアル麻雀V

サターン初の脱衣モノとして話題を呼んだ「PV」。DCでの登場は期待薄か？

ズバリ参入は ？%
（サタマガ独自予想）

ボクの考えた周辺機器

緊急レポート

サターンの周囲機器はドリームキャストで使えないのか？

サターンで数多く発売された周辺機器だが、せっかく購入したのならDCでも使いたいのは当然というもの。その可能性はあるのか、インタビューを元に検証だ。

読者の声多数！ サターンからDCへの掛け橋を!!

このコーナー開始以来、送られてくるハガキの多くに共通して書かれていることがある。その内容とは「サターン用の周辺機器はドリームキャストでつなげないのか」というものだ。確かに、せっかく購入したサターンの周辺機器が使えなくなってしまうのは、ユーザーにとってはガマンならない話。特に「バーチャガン」や「ツインスティック」といった独特のもの、さらには「バーチャスティックプロ」など高価な機器がムダになってしまう事態は、非常にツライだろう。

また、ハガキのほとんどには「DCにつなげるための変換コネクタを出してほしい」とも書き加えてある。確かにDCのコントローラーには接続スロットが2個用意されている。ここにサターン用の周辺機器を接続できれば、これまでの投資がムダにならないハズ。というワケで、そのあたりの可能性を緊急レポートしてみたぞ。まずは周辺機器メーカーに話を聞いてみることにしよう。

これらすべてがムダになるのか!?

周辺機器メーカーに聞いて見たぞ！

【ホリ電機】

DCの技術的なスペックが公開されていないので正確にはわかりませんが、「バーチャスティック」などの一般的な周辺機器に関しては、基本的には可能と思われます。ただ「バーチャガン」のような独特なものですと、全くの予想ですが変換ケーブルでは難しいと思われます。ただし、なんらかの電子回路を含めれば可能かもしれません。 （商品企画部／大神）

【アイ・オー・データ機器】

複数のスイッチのON、OFF状態を数本の線でPCやGAME機本体に伝えることはそう難しいことではありませんが、そこには法則があります。例えば“1、3、4の線に同時に電気が流れたら13番目の命令を意味する”と言うようなものです（これは、単純な二進法ですが）。法則Aともう1つの法則Bを変換するのは、法則を理解している者には容易なことです。しかし、そこに時間という要素が関係してくると、変換処理のぶんだけタイミングがずれてしまい、うまく動作しないものも出てきます。「バーチャガン」のように設計が複雑な機器は変換が難しい物の1つです。 （広報／村上）

アイ・オー・データ機器の「IF-SEGA/ISA」。パソコンにサターンの周辺機器が接続できるスグレモノだ。同様の製品がDCにもほしい!!

▶ 理論的には可能！セガの英断に期待せよ！◀

「理論的には可能」というメーカーの答えに加え、セガAM4研の松野部長も同様のことを語っている。となると、最終的な判断はセガ次第ということか。ユーザーの気持ち次第ではセガも動いてくれるハズ？ みんなの声を届けよう!!

噂の真相

育成、麻雀、ロールプレイング…ビジュアルメモリはどこまで表現可能なのか？

ドリームキャストの特徴の1つであるビジュアルメモリ。その48×32ドットの液晶画面にはさまざまな可能性が秘められている。だが、実際に使用する場合はどこまで表現が可能なのか。そのあたりを読者の投稿を元に迫ってみるぞ!!

「あつめてゴジラ」の先行発売など、ドリームキャストが見せる“遊びの可能性”を（少～しだけど）先取りさせてくれるビジュアルメモリ。単体・本体連動のどちらにせよ、本体発売後には対応ソフトの数も大幅に増えると思われる。そこで、この際だから先取りでどんなソフトが登場するかを「今週のビジュアルメモリ」に送られてきた作品を元に検証してみるぞ。どの作品も、とてもあの小さい画面に描かれるものとは思えないほどの力作ぞろい。完成度の高い作品にはメーカーのコメントがもらえるかもしれないので、みんなでドンドン応募してね!!

小さなボディに32×48ドットの液晶画面を持つVM。ここでいかなる映像が見れる!?

48×32ドットでなにが表現できる!?

検証1 メガテンの仲魔をビュアルメモリで育成する

「女神転生シリーズの最新作をDCで作ってください!! VMに対応して、悪魔の対戦や交換、合体できるようにも!!」（神奈川県／広瀬耕一）ということだが？

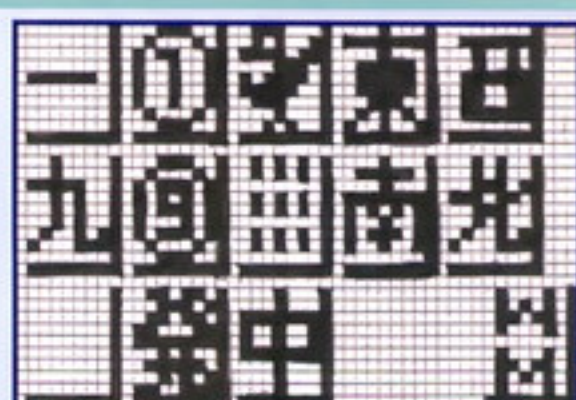
山形県／中村正人

アトラスからのコメント

広瀬の意見を「女神転生」シリーズのプロデューサーであるアトラスの岡田耕始氏にぶつけてみたところ――「検討はしています。しかし、どんなハードにしても、ただ制作すれば良いとは思っていません。VMも魅力的です」（岡田）とのコメントが送られてきたぞ。VMで悪魔の交換や合体というアイデアはかなりイケてるので、可能性は十分あるかも？

結論 十分イケそう!!

検証2 パーソナルピューターとして麻雀パイを表示

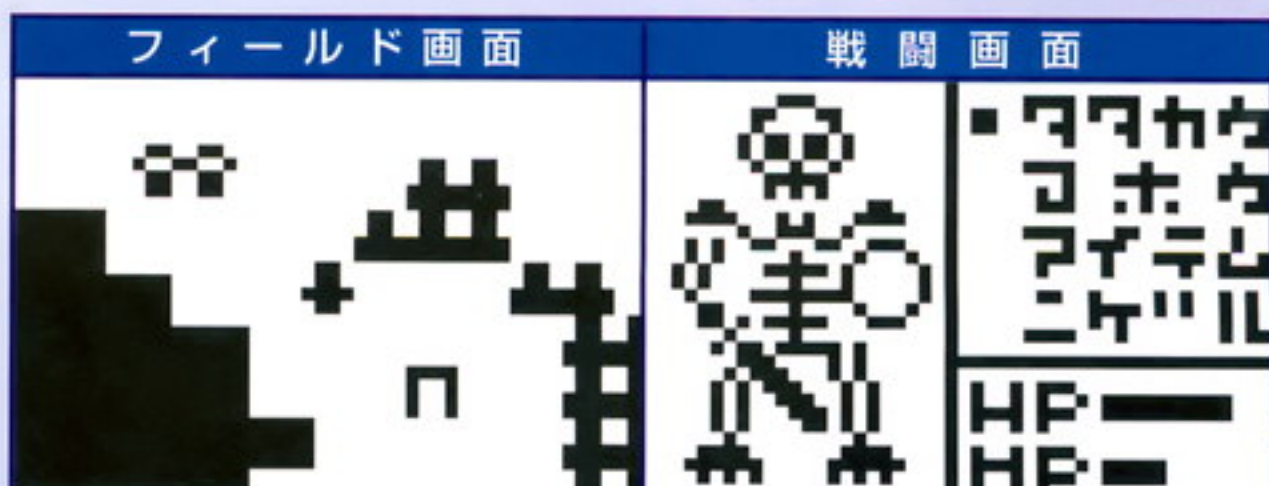
なんと国士無双13面待ちを表現。右下の牌はツモだって（笑）。以前ゲーム アーツの宮路氏も実現可能だと発言していたし、1つのテレビでの4人打ち麻雀は実現できるかもしれないね。ちょっと見づらいか？

静岡県／竹蔵正史

結論 ちょっと見づらい？

検証3 ビュジュアルメモリ単体でRPGをプレイする

最後はVM単体でのフィールド型RPGが登場。フィールド画面の中央にいるのが自分のキャラ。街やダンジョンも表現されてて、結構イケてるかもしれないが、ただし単色なのでキャラが地形に埋もれてしまうんじゃないか？ ハガキにも「イマジネーションを大切にしろ」って書いてあるし（笑）。だが、戦闘画面はナカナカの完成度。コマンドがちゃんとRPGしてるのがニクイね。ただHP&MP表示がちょっとネ～（笑）。

結論 想像力が重要!?

フィールド画面　戦闘画面

和歌山県／鈴木はい

Dreamcast

NEC

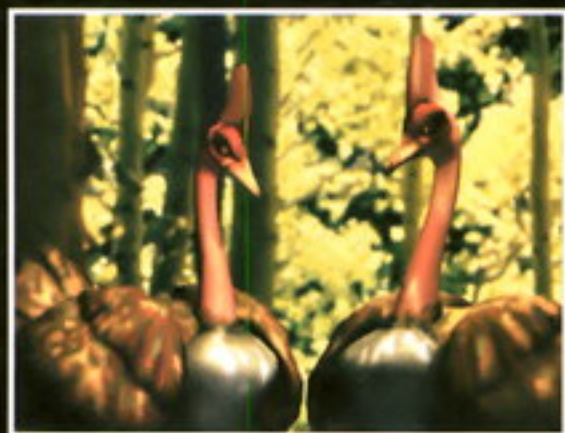
あなたは何物なのか？ 何になろうとしているのか？

最新ニューロテクノロジー S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた「世界」と「進化」のサバイバル・・・。

生物進化シミュレーションRPG

SEVENTH CROSS

セヴンスクロス

Atypical Alchemists Associate ™

お問い合わせ
NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

The Future Is Now
SNK®

SEGASATURN

KOF '95 '96 '97

THE KING OF Fighters '95
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

THE KING OF FIGHTERS
BEST COLLECTION

拡張ラム
カートリッジ
対応ソフト

THE KING OF FIGHTERS '97
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

THE KING OF Fighters '96
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

ザ・キング・オブ・ファイターズ ベストコレクション
セット内容

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
●専用CD-ROM ・・・・・・・・・1枚
●KOF'95専用カートリッジ・・・・・・・1個

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
●専用CD-ROM ・・・・・・・・・1枚

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
●専用CD-ROM ・・・・・・・・・1枚

10月1日(木)発売予定　セット価格6,800円(税別) ※拡張ラムカートリッジは別売です。

『KOF3部作』が、セガサターンで一挙に楽しめる!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95～'97までの3タイトルが、豪華3枚組セットで登場! 大人気を博した「KOFオロチ篇」のすべてを体験せよ!!

▶[THE KING OF FIGHTERS'95] 草薙京の宿敵、八神庵が初登場!そして、暗黒パワー"オロチ"の存在が明らかに!!
▶[THE KING OF FIGHTERS'96] オロチ八傑集・四天王の一人、ゲーニッツが大会に乱入!京や庵たちの運命は!?
▶[THE KING OF FIGHTERS'97] オロチ八傑集・四天王の社、クリス、シェルミー参戦!ついに最終決戦の時がきた!!

★「KOF'95」は、「セガサターンCD」と「KOF'95専用カートリッジ」の両方をセットしないと遊べません。また、「パワーメモリー」、「拡張ラムカートリッジ」、「拡張ラムカートリッジ4MB」をセットしても遊べません。
★「KOF'96」と「KOF'97」は、どちらも「セガサターンCD」と「拡張ラムカートリッジ」の両方をセットしないと遊べません。ただし、「KOF'97」は「拡張ラムカートリッジ4MB」を使用することも可能です。また、「パワーメモリー」、「KOF'95専用カートリッジ」をセットしても遊べません。
★「拡張ラムカートリッジ」及び「拡張ラムカートリッジ4MB」は対応するソフトにのみ共通でご使用になれます。★発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービス)※電話番号はお間違えなく。

インターネットでSNKの最新情報をキャッチしよう!
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp/

読者投稿コーナー Letters PARK

めざせ投稿KING！

Weekly掲示板

最近のマイブームは、昔の雑誌を読むこと。これが結構、笑えるんだわ。大爆笑なフレーズが満載！ その当時はカッチョイイ～なんて思ってたものが、今見ると若気の至りって感じで自らの写真に対しても笑ってしまった。それでは今週もスターっと！

●今！ 部屋の中にコウモリが入ってきた！ 飛んでるー！たすけてくれー!! うわー!! 今度はとなりの部屋で何かにぶつかってるー!! そういや去年も入ってきた……ぎゃー！ こっち来んなー!!

（愛媛県　松号28世）

めっちゃ臨場感溢れるハガキで、こっちまで手に汗握ってしまった。ヒッチコックの「鳥」みたいなコウモリの大群だったらやだな～。

●ある日TVをつけていると、広末涼子ちゃんが楽しそーに「不況」と言っていた。よく見たら懸賞プレゼントの「強運アロハ」だった。その次のCMでは「シャムシェル」の宣伝をしていた。もう一度よく見ると「SHAM SHADE」というバンドだった。もう年かねぇ。

（埼玉県　水緒尋子）

いやいやそんなこと言ってちゃだめだって。といいつつワシも寄る年波には勝てないことを自覚しつつある今日このごろ（めっちゃブルー）。

●そろそろ婆さんのいる3D格闘が出てもいい頃だと思うけど。

（大阪府　GUY神）

「豪血寺一族」とか？ しかし強い婆さんてカッチョイイよね。自分が負けたらムカツキボンバーだけど。

●管理人さんって、遊んでる時間と仕事してる時間、どっちが多いのですか？

（神奈川県　猫文鳥）

キミは何て失礼なことを聞くのだ！ そりゃもちろん、……あれ？

●この前、人のつきそいで初めて救急車に乗った。堂々と信号ムシできた。カ・イ・カ・ン♥（笑）。でもマジでやみつきになりそうだった。しかーしこれにはオチがあって、つきそいのクセに車酔いでヘロヘロになっていたという……。

（茨城県　水無瀬洸稀）

ワシも伊豆の崖から車ごとスカイダイビングを敢行した際、お世話になりましたが、結構やみつきになるよね。意識もーろーだったけど。

●フランスの子供向け雑誌を読んでいたら「人気対決！ ソニックVSマリオ」というページがありました。両方共日本製のキャラだって知ってるのかなぁ？

（宮城県　亀田葉子）

ソニックとマリオはホント、欧米諸国で大人気キャラらしいね。そういやDCの新ソニックってちょっとワルな感じで、個人的には胸キュン。

●今、ラジオから「ぜにがたへいじ」のテーマソングが聞こえてきた。「きょ～お～も決ぃ～め手のぉ～銭がぁとぉぶう～」3番まであった。

（愛媛県　松号28世）

ハガキにイラストが書いてあって、投げた銭を自ら拾う「ぜにがたへいじ」に爆笑。ホント、投げたあとの銭ってどうしてんのかね？

●管理人さんはベッド派？ それともふとん派？

（宮城県　KAZ丸）

どっちでも。とにかく眠ることさえできれば、どっちでも（泣）。

●友達としりとりをして、セガ、サタマガ関係を言っていき何とかねばったけど、「カンリニン」と言って負けた俺に、何か一言ください。

（大分県　たと）

お馬鹿さん♥

●その昔、「ティーソーダ」という、飲んだ瞬間思わず三途の川でシンクロナイズドスイミングしてしまうような劇的な味の缶ジュースがあったんですが、知っている人いますか？

（愛媛県　奥の手）

知ってる！ でもワシ、もっとすごいのを飲んだことあるよ。それはウチのじじいの健康の秘訣・熊笹（粉末状）。抹茶と間違えて飲んだんだが、地獄を駆けずりまわったっす。

●結婚してください。

（愛媛県　海の魔王）

海の魔王よ、その言葉は本当に言わなければならない相手のために取っておきな（ちょっとキザモード）。

さてさて、読者ちゃんの中には受験生もたくさんいるだろう。これから大変な時期になるけど、あせらずマイペースで目標に向かってくれい。苦しみってのはいつまでも続くものじゃないと信じて、ガンバレ！ さてそれじゃ、また来週まで再見！

熊本県／名波妙子

女性ユーザーにも人気の「Piaキャロ2」。いよいよ発売も目前に迫ってきました。

京都府／星野美夜

「ブラックマトリクス」6人目のご主人様、ゼロ。ピンポイントで狙ってます。

宮崎県／アコー

確かにちょっとイイ話だ。しかし声優さんってのは色んな声を出せるんだねえ。

宮城県／KAZ丸

今度のメガテンはどのハードで出るんだろう。DCで素敵な"悪夢"は見れるかな？

4コマ。

茨城県／夜咲七海

スーパーひたち(特急)往復２人分負担とは、なんてお金持ちな。そこまで貢いでもらえるなんて、ソニックも本望でしょう。

鳥取県／ぽんずみりん

確かにコミケ行っちゃうと「視点」変わるよなぁ。それにハマるかどうかは個人の資質だけど……うーん、資質タップリ(笑)。

千葉県／流氷

自分の出身高校はクラス名が全部花の名前で、桜組も薔薇組も百合組もあったぞ。ちなみに女子校。ええ、そりゃあもう……。

青森県／TASHIMACCI

弘兼憲史氏あたりがキャラデザして、青年誌で原作漫画連載。ドラマ化の暁には熟女女優が勢揃いで第二の失楽園に!!

LOVE² 愛してるかい!?

親愛なる秘書君へ…桜井瑞穂様
大阪府／ANNE松本

～inプロ野球チームもつくろう！

その後、変わりはないかい？ 私は今、タイガーススタジアムのオーナー室でこの手紙をしたためている。窓の外では選手たちが熱心に練習中だ。15,000人の土球場から始めたオーナー稼業も、今では６万人収容の大球場か……われながら、よくここまでやってこれたものだと、つくづく思う。そして、やっと気づいたよ。君がいたから、ここまでガンバれたのだと。実は今の秘書に、つい君の姿をかさねてしまうんだ。その、忘れな草色のショート・ボブ、眼鏡に額どられた黒目がちの瞳、お気に入りのルージュは、ディオールの青ピンク・475番だったね。いつも折り目正しい君だったけど、ときどきカウンターの上でゴーゴーを踊ったり、投げキスをしたり……意外とお茶目なんだね。おっと、本題からそれてしまったよ。改めて、桜井君、来期はまた、私の秘書として復帰してほしいんだ。打倒・世界選抜を狙うチームと私の支えになってくれ。そして、球団設立20周年、30周年を、ともに祝おうじゃないか。そうだ、君の現役復帰の前祝いにプレゼントを送ろう。大好きなプロレス観戦チケットだ。もちろん、リングサイド席だよ。さっそく、希望の日時を知らせてくれたまえ。電話番号は……憶えているね？ じゃあ、連絡を待っているよ。

堺タイガースオーナーANNEより

－近くにあると気付かない、離れた時に初めて気付く大切ななにか……それが「恋」の正体かも。な～んてね！

カーバンクルちゃんへ
埼玉県／みよちゃん

～inぷよぷよシリーズ他

カーくん語で書きました。読んでください。ぐー!! ぐーぐーぐぐぐ？ ぐーぐー。ぐーぐーぐぐー(以下略)

－好きにして……。モールス信号か？

電脳買物少年・少女

☆近所のゲームショップでサターンの体験版を40枚位もらいました。これで夏は過ごせるかも？

（新潟県　目からビーム☆）

ぶじ、過ごせたかい？ 宿題は？

☆あまり行ったことのないゲームショップに立ち寄ったら、なんとメガドイブコーナーを発見！ いい物がないか注意深く見ていると、そこにはなんと昔、手放したことを今でも悔やんでいたモンスターワールドⅣが！ ためらいなく手を伸ばすと、その棚に置かれているソフトは全て新品で、定価の50%オフということだった。しかしMWⅣには定価が書かれてない。昔の記憶で確か6800円だったと思い、3400円で購入。しかし、家に帰って調べてみたら8800円だった……。店長とおぼしきおっさん、ごめんよ。

（山梨県　帝王ソダン）

今後、その店を贔屓にしませう。今時ＭＤ新品ソフトてのはいいなあ。

☆修学旅行でカナダへ行ってきた。そこで一番心に残ったのは「まだメガドラが現役である」ことだった。もうちょっとで新品を購入しそうになった、危ない危ない。

（広島県　ゴキブリバスター）

ＭＤ本体＆ソフト欲しい人、頑張って山梨とカナダへＧＯ!!（マジ？）

☆ＭＤ暗黒の法則「店頭から消えたソフトは二度と目にすることはない」この法則の再発を恐れて、良作だが出荷本数の少ないソフトを集めている。ちまたがサクラ満開のころ「クーリエクライシス」を買い、完結編のころは「めたもるＶ」を探していた。こんなユーザーもいることを忘れないでほしい。

（福岡県　姫川榴弾）

どきどき♡懺悔室

ハァ～イ♥最近、ゲーム絡みの懺悔が少なくてお姉さん困っちゃう。みんな、サターンに関する懺悔は早めにすませて、静粛なココロモチでドリームキャスト様を迎えましょ♥

☆ＶＦ２のＣＤケースを開けたまま置いていたら、母が踏んで割ってしまったので弁償ということで2000円もらいました。ゴメンナサイ、ＶＦ２は今、近くの中古ショップで200円で売っています。でもサターンで一番最初に買った思い出のゲームだから許してください。（大分県　たと）

もとはといえば床に置きっぱなしにした君が悪いような気もするけど……。1800円ぶん、出世払いで親孝行してね。

☆お使いに行った時、スーパーに積んであったカップメンを崩しちゃった俺。前のおばちゃん、知らんぷりして君のせいにしてゴメンね♥で君が豆腐を３つも買うから、うちの晩御飯ただの麻婆になっちゃった。でも、もういいさ。仲直りしようね、見知らぬおばちゃん。（静岡県　水田王）

これがきっかけで、年の離れた恋が芽生え……ないか。それにしても、お豆腐３つも何に使ったのかしら？

☆こないだ弟に「うまいよ」とか言って食わせたパン、実は賞味期限が５日も過ぎていたー。弟は元気です。すまん。（千葉県　カイル）

これでパンがマズかったら２重の罪だけど、とりあえず美味しかったみたいなので結果オーライ……？ 罰として、そのパンの名前教えてね♥

☆僕は泣き上戸です。あ～んごめんなさ～い。（徳島県　優我）

こーゆー人に限って、お酒が入るとコワイのよ……罰として禁酒一週間。

☆自動ドアに挟まれている人を見て笑った後、自分も挟まれた。すんません。（新潟県　Ｉｃｅｍａｎ）

因果応報、ってやつ……？（笑）

☆すいません、俺にはタモリさん程のエネルギーはありません。

（宮城県　ＫＡＺ丸）

大丈夫、投稿と頭髪という点では勝ってるから。今後も頑張ってね♥

こ・ん・な・のいやだぁ～!!

最近はドリームキャストネタを中心に募集してますが、もちろん自由な発想の「自由課題」ネタも歓迎中。箇条書きフォーマットのやりやすいコーナーだと思うんで、投稿初心者のキミも気軽にトライしてちょーだい。

◆こんなドリームキャストはイヤ！
→キティちゃん型ドリームキャスト
→ドラえもん型ドリームキャスト
→ソニック型なら許す

（福岡県　風の音心）

うずまきはどーすんの？　あっ、ドラえもんなら忍者の……ってそりゃケムマキだ！　しかもハットリ君!!

◆じゅんっすいに、こんなのイヤ!!
→「シャイニング・フォースⅢシナリオ3」ドリームキャスト版での発売決定!!
→ＴＶアニメの「続きはビデオでね」的最終回みたいでイヤッ!!
→でも、結構ＤＣの売上げ上がるかも……♥

（千葉県　夢砂野葉枝亜）

続編が新ハード、ってのは技術的にはうれしいけど経済的には辛いわな。

◆こんなＳＳ後継機いやだぁ!!
→異常に安い
→何か軽い
→説明書がペラペラ
→どうみてもうさんくさい
→でも128bitて書いてあるし
→なんで売ってるんだろう
→テトリスしかできないぞ
→ＴＶでやってるのと違うなぁ
→まぁいいや、コレください。

（埼玉県　アラン・スカドン）

怪しい外人の怪しい露店系なカンジをリリカルに表現してみました……。っていうかマレーシアにはそういうのが満載で売ってた……。

◆こんなサッカーRPGの続編はイヤだ!
→2002年、W杯に合わせて発売。
→「日本サッカー協会の会長になろう！」
→あらゆる困難を乗り越え、日韓同時開催を成功させる。
→目指すはＦＩＦＡの会長。
→場合によってはＦＩＳＡ、ＦＩＡ、ＩＯＣの会長にもなれる。
→フーリガン対策に失敗すると暴動で大ケガ、または死亡でゲームオーバー。　（静岡県　瀬里歌）

ポケモンのような色違いバージョンで「韓国サッカー協会の会長になろう」も発売されて大ヒット。嘘。

◆こんな「なりきりモード」はイヤだ！
→チームが18連敗する
→選手視点モードで乱闘する
→ポール際の本塁打に90分間抗議
→サードベースを踏み忘れる
→麻雀で捕まる
→不動産で首が回らなくなる

（千葉県　流氷）

W杯中のブランクを取り返すように野球の話題が多い昨今。がしかし。

◆こんな「お嬢様特急」はイヤだ！
→特急ヴェガが赤い髪のサイボーグのお兄さんの号令一閃、ライオンの顔が胸にある巨大ロボットの肩に変形してしまう
→いやぁ、形がそれっぽいものだから……。

（愛知県　緑色ランタン）

みんなお嬢様方に気を取られていたのか、こーゆーツッコミのハガキはこれが初めてっす。なんか以外～。

◆こんなユーザーはイヤ!?
→深夜ゲームをやってて、ロード中テレビに切り替える

（神奈川県　薮っぴい）

「深夜」てのが重要なポイント也……。

◆こんな横棒の使い方は変だ!!
→セガサータン
→あるゲーム関係のビジネス書で見たことがある……

（千葉県　神取ルキュ）

ゲムー関係のビジネス書……ふう。

◆こんなデジタルペットはイヤだ！
→最高の主従関係をつくろう！
→「えすっち・えむっち」
→18歳以上推奨

（東京都　夢月聖良）

18歳以上ではなく異常な方に推奨。……久々にやってくれたねお嬢さん。

輝け！第2回描きこみ大賞

大阪府／エムハラひねた

下の絵とあわせて何人いるか数えたい人は要拡大コピーです。

北海道／イルカ少年

ご苦労!!　今度は米粒に絵を描くアートにでも挑戦してくれ。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

最近ＵＦＯキャッチャー等に出てきた新キャラクター・「たればんだ」に夢中の東かんなです。何とゆーか、猛烈に心をくすぐられるんだよう!!　新グッズの情報あったら教えてね～。ではお手紙紹介ナリ。

大阪府／雲神紫季

額縁仕立てのＣＧトーンの使いかたがナイス。素直な画風に好感が持てます。

☆どこかの週刊誌に「女が作る男のページ」というコーナーがあるけど、放課後くらぶは「女が作る女のページ」なんですね。サタマガ全体の中で異色のコーナーですが、これからもがんばってください。

（北海道　dish）

頑張らせていただきますー。女の子からのおハガキのみお待ちする、現代社会において大変贅沢なコーナーです（笑）。

☆半分、地理の先生に乗せられた感じもしますが、歴史検定の世界史３級を受けてみようと考えています。でも、実施日が学校の文化祭２日目……。

（広島県　ゴキブリバスター）

歴史検定なんてモノがあるとは知らなかった。前にも言ったかもしれないけど、私は資格６つ持ってますが現在の仕事にはなにひとつ役立ってません（笑）。ま、こーゆー人生もあるから（悪い見本？）好きな方を選んで後悔のないようにっ。

☆ＴＭＲｅｖｏｌｕｔｉｏｎの西川君の、あの体毛の薄さがうらやましい。

（愛知県　江ケ滝ささ）

体毛はさておき、あの四角いテーピングみたいな衣装がすっげー良いッス!!　あ、もちろん歌もそこそこ良いかと。そういえば缶コーヒーのＣＭでスタにＩＺＡＭを見たねぇ。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行のコーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板／日常的なふとした出来事を●PARK GALLERY／イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室／悔い改めたくなったらこちらへ●電脳買物少年少女／ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA／漫画廊／コママンガを送ってね●LOVE×2愛してるかい!?／キャラやゲームに対する熱い思いを込めて●墨汁の叫び／筆で愛するキャラを表現●こんなのいやだぁ～／毎回お題目あり●サターンユーザーの広場／サターンをとりまくさまざまな環境について●ゲーマの知恵／知ってるだけで、役に立つ？生活の知恵●心のともだち／ハートを熱く揺さぶったゲームを紹介してね●うわさは本当!?／ゲームにまつわる噂話●教えまSHOW!!／質問におこたえします!●東かんなの男子禁制放課後クラブ／女の子だけの投稿コーナーだよ●上記コーナーのほかにも随時新コーナー案募集中!!!　みんなで作る読者ページです。いいアイデアは即採用！　ハガキ送ってちょ!!

PARK GALLERY

兵庫県／カガシダキリ
映画にもなるし今も女性から圧倒的支持を受けているウテナ。消印がイラスト側に押されちゃってちょっと残念だったね。色っぽい作品です。

群馬県／ケイ
アーケードネタでもいいですよ。できるなら移植されそうなのが（笑）掲載確率が高くなる……かも。

岐阜県／神風光
ライラとリリが好きな人はカエテが嫌いになる人多いのはしょうがないよね。エンディングはああだし……。

静岡県／水島幹之助
KOF京なんてもんまで出た今日このごろ。ゲーセンは格闘ファンでいっぱいですよ。いやホント。

静岡県／YATO
裏に書いてあったイラスト分類の③のかわいいから分岐してポップってのを入れてくださいな。そうだね、視線をこっち向けると完璧。

愛知県／暁一穂
ちょっと古めのハガキですが、かわいいからいいよね。まるっこいキャラが好きですか？ 今はマジドロで遊んでないの？

東京都／COolire
ええ、カワイイっす。やばいっす。（もう、惚れたよ！）ははは。本誌の攻略もちゃんと見てくれてる？

東京都／ホウエアア
ラングリッサーVの看板娘登場。ほしいもの？ それは君の笑顔さ……なんて。はい、0円です。うっ寒う。

岩手県／木
私の記憶がたしかなら「GIO GIO」ではなく「JOJO」と書くのでは……。それは、さておき全種類ハガキを見つけらんなかった。何種類送ってくれたのかな。

埼玉県／THOHR
はっ、最初に見た時には［A］の文字があったのに……。取れちゃってごめんね。ソフトは入手できた？

岡山県／照三
男性（?）キャラばっかりだから、今度はヒロインと華翼仙とか女性でかためたやつがみたいな。ヨロシクネ!!

今週の一番♥
大分県／やすし
緻密で細い線がいい雰囲気だしてますね。使ったペンはロットリング？ 背景の白い部分がちょっと強いんでなにか入れた方がよかったかも。次回作も期待してるよ。

いろいろ発表されたドリームキャストタイトル君の気になるタイトルは？ ドリキャスイラスト大募集中!!

・INFORMATION・

◆投稿のきまり◆
●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。
●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆
ポイントは毎号、掲載者全員に1ポイント。特におもしろかったハガキやステキなイラストにはさらにポイントをお送りします！ 現在のポイントは「投稿KINGの現在のポイント」を参考にしてください。5ポイント溜まった人には編集部よりポイント券を送付します。5ポイントで500円の図書券、15ポイントでお好みのセガサターンソフト1本（1万円以下）をプレゼントします。図書券の欲しい人は5ポイント券を「図書券希望」と書いてLPあてに送ってください。ソフトの欲しい人は15ポイント溜まったら、欲しいソフト名を添えて申しこんでくださいね。ソフトは発売されているものに限らせていただきます。入手が困難な場合は、編集部よりあらためて希望をうかがいます。

あて先ハガキもヨロシクネ!!
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「LP」○○係

京都府／窪谷 薫

※ポイントの方法が近々、変わります。現在お手元にポイント券をお持ちの方は早めに申し込んでネ！

Creative Human

クリエイティブヒューマン通信販売部

電話番号が変わりました！
TEL:03-5403-0419(代)
FAX:03-5403-0586

送料 ¥780 着払い・手数料込み

◆本州・四国の方は翌日、北海道・九州の方は翌々日の到着になります。
◆北海道、九州、沖縄は送料に１００円が加算されます。
◆予約のキャンセルは発売日の１週間前までとなっております。
◆商品到着後の返品は、一週間以内にお願いします。

日曜・祝日定休　営業時間AM11:00～PM8:00
FAXは24時間受付OK

10/8　Pia♥キャロットへようこそ！2
予約特典
●ポスター
パソコンの超人気タイトルがサターンに移植決定。新キャラも加わり、ますますプレイヤーを悩ませます。
¥6,480

10月　ダービースタリオン
当店推薦
ファンの希望に応えてあのダビスタが遂にサターンに登場。シリーズ初のフルゲートで行われるレースは圧巻！
¥2,520

10/8　ギレンの野望攻略指令書
当店推薦
マニアックなガンダムファンをも唸らせたギレンの野望。さらに一年戦争にこだわったファンディスクが登場！
¥2,520

11/5　リアル麻雀アドベンチャー
予約特典
●現在検討中
スーパーリアル麻雀ファン待望!P5、P6の人気キャラクター達がアドベンチャーになって大活躍!
¥6,120

10/29　バーチャルコールS初回限定版
初回特典
●呼びかけ君同梱
未来のテレビ電話。VHGを使って女の子とデート+会話を楽しむ、新感覚恋愛シミュレーション登場!
¥6,120

11/5　ファインドラブ2ラプソディ
当店推薦
前作とは装いも新たに恋愛シミュレーションとして登場。選び抜かれたヒロイン10人が君を待っている!
¥6,120

10/29　ファルコムクラシックスII 限定プレミア版
予約特典
●ポスター
RPG史上に輝く名作イース2が復活!移植に加えて、超美麗グラフィックで展開するアレンジモードも収録。
¥5,850

11/5　新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち
予約特典
●ポスター
ガイナックスの人気キャラクター達が卓を囲む、超豪華な麻雀ゲーム。夢の対決がここに実現!
¥6,120

10/29　せがた三四郎 真剣遊戯
当店推薦
今やセガの「顔」となった、せがた三四郎がゲームになって登場。CM製作秘話やテーマソングなども収録。
¥4,320

11/19　フレンズ ～青春の輝き～
初回特典
●プレミアディスク
最高の画像処理を誇るフルスペックモーションを採用!ゲーム本編の他に、豪華要素満載のおまけCC付き。
¥6,480

★店名変更のお知らせ★

当店は98年末発売号より「Bee1通販部」になります。

Multi・Media Bee1

今後とも変わらぬご愛顧のほど、よろしくお願いいたします。

発売日	タイトル	価格
10/8	コットンブーメラン	¥4,320
11月	ボールディランド	¥6,120
10/22	ストライカーズ1945II	¥5,220
11月	七星闘神ガイファード	¥6,120
10/29	本格花札	¥5,220
11月	She'sn	¥6,120
10月	カプコンジェネレーション Vol.3	¥5,220
11月	アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版	¥7,020
10月	マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター4M	¥7,020
11月	ルームメイトW	¥6,120
11/5	e'tudeプロローグ 揺れ動く心のかたち	¥5,220
12月	瑠璃色の雪	¥6,120
11/26	ウィザードリィ リルガミンサーガ	¥5,220
12月	サクラ大戦帝撃グラフ	¥4,320

名作達の逆襲 サタコレ、シロ！

	タイトル	価格
サタコレ	カルドセプト	¥2,520
サタコレ	サンダーフォースV	¥2,520
サタコレ	怒首領蜂	¥2,520
サタコレ	バルクスラッシュ	¥2,520
サタコレ	メタルブラック	¥2,520
サタコレ	ダイナマイト刑事	¥2,520

パソコンソフト
パソコンソフト
取り扱い始めました。
詳しくはTEL、ホームページにて、御確認下さい。

大好評 ポスター送付サービス開始！
「ポスターを折らずに送ってほしい」というお客様のご要望にお応えするため、ポスターの別配送サービスを始めます。是非ご利用下さい。
●●●●●<送料+手数料>¥1,200

FAX、ハガキでのお申込み方法

〒 住所
氏名
TEL
会員番号
商品名　数量　金額
合計金額
お届け日

○合計金額には、別途消費税とお届けごとの発送、手数料がかかります。
○左図の要領でご記入のうえご郵送またはFAXでお送りください。
○会員の方は、会員番号をご記入ください。

まとめてお届けするか発売日ごとにお届けするかをご記入ください。

ソフト・パーツ

商品名	価格
シミュレーションRPGツクール	¥ 5,220
シャイニングフォースIIIシナリオ3	¥ 4,320
スレイヤーズろいやる2	¥ 6,120
パワーメモリー	¥ 4,320
バーチャガン	¥2,610

〒105-0022　東京都港区海岸1-9-18　国際浜松町ビル2Ｆ　クリエイティブヒューマン通販部

20世紀の終わりの少年少女の物語

有名になりたい

誰かに認められないと生きている証が持てない。だから有名になってできるだけ多くの人に認めてほしい。しかしあまりにも他人の関心をひくことばかりに夢中になると、大切な何かを見失う。有名になりたい症候群には注意！

ゲームの世界に学歴は関係ないから

小学6年の時に、転校したんです。越谷の学校に。それまでは多摩センターの団地にいました。親が新しくマンションを買ったんで、家族で引っ越したんです。

引っ越しの話を聞いた時は、単純にうれしいなと思いました。秋葉原まで行きやすくなると思ったから。多摩センターだと京王線で新宿まで出て、そこで中央線に乗り換えてっていうことになりますよね。越谷だと、近くはないですが、日比谷線一本で行けますから。僕は秋葉原が好きで、5年生になったあたりから、休みの日なんかはよくブラブラしていたんです。

問題は転校してすぐ、運動会の説明会の時に起こりました。その時に、司会・進行の係を誰がやるのかという話が出たんです。いつもだと放送委員の誰かがやっていたようで、その年も例年通りでということになりかけました。

「僕にやらせてもらえませんか」

次の議題に進もうとした時に、その流れを遮ったのが僕でした。僕は前の学校にいた時に放送委員をやっていたし、何よりも人前に立って目立つのが大好きでしたから、運動会の司会・進行係は、自分のことを認めてもらう絶好のチャンスだと思ったんです。

まわりの雰囲気がサッと変わるのがわかりました。「誰だ、あいつ」という声もどこからか聞こえました。でも、そういうものなんです。何か目立つことをしようとする時は、そういう奇異なものを見るような視線の壁を、乗り越えなくてはならないんです。渋谷なんかで新興宗教の人たちが「ありがとうございます」とか「おはようございます」って、大声で叫びながら歩いていたりするでしょ。別に僕は新興宗教に興味があるわけじゃないけど、ああすることで自分が生まれ変わったような気持ちになるというのは、何となくわかるような気がするんです。恥ずかしいとか、人の目が気になるとか言っていたら、いつまでたっても、自分が思うような人生なんて送れないと思います。虚勢を張るのも同じ。それは劣等感だとかバカにされたくないだとかというネガティブな感情の裏返しだから。大切なのは自分の偽りの殻を破ること。そのためには、ちょっとした勇気がいるけど、それさえ乗り越えてしまえば、真実の生が待っているんです。僕はずっと、有名になってできるだけ多くの人に認められたいと思ってきたから、そしてそれだけの能力を持っていると思うから、自分の気持ちに素直に従っただけなんです。

とりあえずその場は保留ということになりました。

「君はまだ転校してきたばかりだし、今回はちょっと無理だと思うのよね」

教室に戻った時に、まず担任の中年女教師に言われました。それでも引き下がらなかったら、今度はクラスの他のやつらが騒ぎ出しました。

「おめー、うぜーんだよ。転校生は出しゃばらねーで、引っ込んでろよ」

それを聞いた時に担任は鼻で笑ったような顔をしました。

「どう、わかった」という表情をしていました。僕は涙を流して食い下がりましたが、最後は押し切られてしまいました。

次の日から僕に対するイジメが始まりました。担任はもちろん学校にいる全員が僕の敵でした。転校してから1ヵ月で、僕は学校に行かなくなりました。それから14歳の今まで、学校には行っていません。親ももうあきらめているみたいです。僕、頑固だから。

日本の教育システムっていうのは、個性を伸ばすようにはなっていないんです。常に求められるのは、集団の規範からはみ出さないこと、できるだけ平均的であることでしょ。何か人と違ったことをしようとすると、よってたかって潰されてしまう。僕は人よりも優れているものを持っているし、将来的には必ず有名になって、多くの人に認められるようになると思いますが、そういう人間は今の日本の学校には合わないんです。

家ではゲームばっかりやってます。それと秋葉原にもよく通ってます。ゲームクリエイターになろうって思ってるんですよ。飯野賢治さんみたいな。飯野さんの本を読んだんですけど、飯野さんだって高校を途中でやめてるでしょ。「一身上の都合」って退学届けに書いたんですよね。学校やめるなんて、それぐらいのシャレで片づけちゃうのがいい。ゲームの世界に学歴は関係ない。だからいいんです。D2の発表会の時にすごいいっぱい人が来たでしょ。僕もいつかはあれだけの人間を集められるような、有名なゲームクリエイターになりたいと思っているんです。

写真／ホンマタカシ　※本文と写真は関係ありません。

週刊 土星時報

略して もゲモめ 第6回

きもちわるいゲームおたく男が、女性にモテまくるようになるために

あなたは幻想の外にいる他人とつきあわなければならない

セックス上手になるためには、とにかくホントのセックスをしまくるしかないっす。エロゲーやりこんでAV見まくって、頭ん中でセックス・ファンタジーだけビシバシ増大させてると、実地でのセックスは確実に下手っぴいになっていきます。なぜか。セックスというのは、相手がいて初めて成立（っつーのも変ですが）することだからですね。

だからですね、今現在モテてないあなたが、急に「セックス上手になってモテる」というのは、これはなかなか難しいことだ。だって練習の機会が、あんまりないもんね。

しかしですね、われわれ男性には、金さえ払えば練習をさせてくれる場所というのが、都市部の繁華街に出かけていきさえすれば、いっぱいあります。

どうしても「まだモテてないうちからセックス上手になりたい！」「セックスが上手になることによってモテたい！」と念ずる男性は、そういう場所を利用しない手はない。

さっき書いた「ホントのセックス」というのは、だから「愛あるセックス」という意味じゃないのはもちろんですが、「ホントにチ○コをマ○コに入れるセックス」という意味でもない。そんなことはモテるようになってから、いくらでもやればいいのです。挿入なんてのは簡単なことです。相手さえいれば誰にだってできる。技術をみがく必要もない。挿入のしかたが上手だったり奇抜だったりするからモテるわけでは、ないのだ。

だいじなのは挿入の前までであって、だから、その練習をしなければならないあなたにとっては、挿入させてくれるソープランドとかより、ヘルスとかピンク・サロンとかのほうが勉強になると思います。値段も安いしね。練習なんだから、数こなさなきゃならないんだから、コストパフォーマンスはバカにできませんよ。

女の子がアニメキャラとかゲームキャラに扮してスケベなことをしてくれる、いわゆる「おたくイメクラ」もやめといたほうがいい。

そのテの店は、なにしろ趣味を同じくする人々が集うわけだから、待合室では客同士のおたくっぽい交流が盛んだというし、営業おたくではない本気でコスプレ好きの風俗嬢も増えていると聞く。

だから、行けばきっと楽しいことだろう。楽しいことだろうがしかし、そこにどっぷりハマッてしまっては、いかん。そこでさせてもらえる射精は、オナニーでの射精とほとんど同じだ。そこでのラブは、あなたのセックス・ファンタジー・ワールドを一歩も出とらんことになります。

おたくだけがセックス・ファンタジーを持ってるわけじゃない。あらゆる人間が、頭の中に、思いこみによる「理想の異性」に住みつかれてる。そのファンタジーが強すぎる奴が、生身の他人に自分の幻想をむりやり押しつけてくる奴が、「キモチワルい」のです。

キモチワルくなくなるためには、あなたの幻想の外にいる他人と、つきあわなければならない。

二村ヒトシ
1964年生まれのAV男優で監督。著書に「すべてはモテるためである」

イラスト／鈴木みそ

※読者のみなさんの「俺はこんなふうにモテない」「こんなふうにモテるのが夢」ってお便りを、郵送なら編集部気付、EメールならE筆者のアドレスYRI03072@niftyserve.or.jpまで。

コラム　ガラクタ頂上作戦 第10回

ディープ・オタクカルチャーの世界 ブルセラショップで女子高生使用済み数学ノート発見！

電化製品はほとんど拾ったりもらったり

まぁ、このご時世でインターネットだなんて、かなり遅れているのかもしれないがいかんせん貧乏だったのである。この度、知人より中古のノートパソコンを譲り受け、やっとのことで自宅からインターネットを覗いているわけである。まだメールで原稿を送ることはできないが（担当氏、非常にもうしわけない。もう少し待ってください）、検索を使っていろいろと調べられるのはモノカキとしてはかなり助かる。また自分の名前を検索して悪口を言っている人間を探すのもなかなかのものである。×××さん、あなたが私に対してどういう評価をしているのか、はっきりわかりました。近いうちにお礼にうかがいます。

そんなわけで、パソコンをいじっているのであるが、調子の悪いキーが何カ所かあるので元の持ち主に原因を電話で聞いてみた。

「あの、下の方のキーがいくつか調子悪いんだけど」

「ああ、あれはゼリーこぼしたんだよ。ごめんごめん」

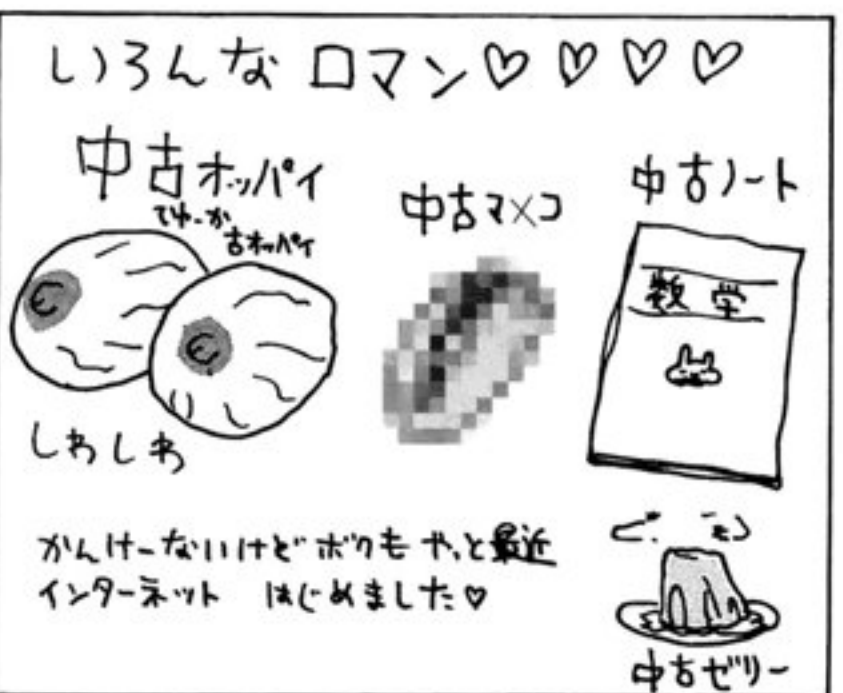
「ゼリー……ですか……」

全く困ったものである。もらっておいて文句を言うのはフェアではないかもしれないが、いくらなんでもゼリーはないだろう。

では甘納豆ならよいのか、というとそれもまた困ったものだし、くさやでなかったのがせめてもの救い。不幸中の幸い。地獄に仏。鴨川シーワールドにシャチである。

中古品の醍醐味は前所有者の面影が垣間見えるところ

にしてもだ。中古品というものを私は金銭的な都合でよく購入する。家の電化製品で新品のものは電球くらいではないのだろうか。購入するのはマシなほうで、拾ったり、もらったりしている。

それでこういう中古品に囲まれていると前の持ち主の面影や思い出やゼリーなどを垣間見ることがある。

どこの誰からもらったものかはっきりしているのも面白いが、それよりも誰だかわからない人間の面影のほうが興味深い。この中古品からでしかその人の情報を知る術はないのである。凄まじくストイックでロマンティックである（ような気がする）。

ノートの値段は二千円なり

例えばブルセラショップなどもそういうロマンがあるのではないだろうか。先日、新宿でブルセラショップを発見したので見物にいったら下着や制服でなく、文房具や笛なども売ってあった。その中で興味深かったのは数学のノート（当然使用済み）だ。これを見て、「ああ、女子高生の3x－yがあぁ」とか言って興奮するのか。値段は二千円。私はそのノートを……、さすがに買わなかった。

イラスト／町野変丸

鶴岡法斎
1973年生まれ。文筆家。アニメのフィールドを中心に活躍中。編著書に「新世紀の迷路」（アスペクト）「螺旋の薔薇」「呪われたマンガファン」（ジャパンミックス）。

「二十世紀の終わりの少年少女の物語」に登場してくれる少年少女大募集！　オレには話したいことがある、ワタシは今、こんなことを考えているので聞いて、という読者、ぜひ連絡をください。電話でもOKです。

こんなところにサターンが！

9月24日、東京上空で、未確認飛行物体(UFO)が目撃された。一部では「ついに北朝鮮からのミサイルが飛んできた～」という誤情報が飛び交い、パニックに陥る人が続出、コンビニなどを襲撃する者も出た。写真は目撃者の一人が撮影したもの。「シャッターを押した次の瞬間、私は意識を失いました。そして目が覚めると、眩い光に包まれ、手術台のようなものの上に乗せられていたんです。黒いスーツを着た男が私に聞きました。『地球をくれ』。もちろん断りました。次の瞬間、私は元の場所に立っていました。私が地球を救ったんだと思います」。

第35回

吉松先生――っ！ドリキャス版全日ソフトの正式発表は、まだです～（笑）。

キャラクターデザイン／作画監督を務めた話題の「トライガン」の作業も終了、一段落の吉松さんの次回掲載は2週間後！

海外64ソフトのWWFのゲームにプロレスはまってます。
で、
ドリキャスで全日のソフトがでるよーですが全日では海外でっぷいので
ここはひとつ「全日VS WWF」ということで華のある外人さんをたくさん出しましょー♡
ベイダーは5月のドームに出たしね。
ここんとこUSAゲーム売り上げトップにかがやくWWFのゲームの恩恵をドリキャスにも!!
ストーンコールドのスタナーが馬場にきまくれっ
これだっ!!
セガのゲームは世界いちぃーー!
サムシング吉松

セガサターン闘病の日々……
私はもうながくはない それはわかっている
原因不明の病でもはやロードもままならないが限られた命を大切にゲーム機としての役目をはたしたい…
ガチャ
お父さんどう？ ぐあいは
今日はすこぶる良いよ
ちょっとした格ゲーならラストまでロード出来そうだ

新作は何かないか
やりのこしたゲームのあるままいけないからな
そんなコト言わないで
しくしく
そーいや最近サタマガもって来ないが？
ぎくぅぅ
そっ いやその
バーチャ3の発売日はやっぱ年末か？ あれが出るまで死ねないからなぁ～
ぎくっ
ぎくっ

えーと バーチャ3はドリキャスでのみ出ます
サターン版中止
なんだってぇ～
かんごふさんっ
ああっ なんてコトを
しっCPUがくるしいっ
お薬をどーぞ
おおサターンのサポータークラブのCDROM!!
これが楽しみで生きとるよーなもんだ
サターンの未来がつまっとる

あっあなたっ 見ないでっ
休止のおしらせ…？？？
第4号でおしまい？？
4号…よんし……
死ー!!
あなたっ
オホホホホ
ばんばん

サムシング吉松（さむしんぐ　よしまつ）
1965年生まれ。大阪府出身。実は藤原紀香のファンである。そして熱心なプロレスファンでもある。本業はアニメクリエイター。来春から放映予定の次回作も決定。タイトルはさ来週発表。

ポルトガルってどこ… Vol.26

黒川文雄。プロフィール：1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

8月29日から9月5日までポルトガルとイギリスに行ってきた。というよりも東海テレビさん主催の研修旅行で行かさせていただいた。機内ではビデオで「タイタニック」を観た。本当は劇場で観たかったが、日本では時間がなく観れずにいたものだ。やっぱり良かった！感動の旅の始まりだぜ……。

ポルトガルは近世の日本に様々なものをもたらした親交の深い国だ。歴史で習ったと思うが、フランシスコ・ザビエルもこの国から布教にやってきたし、インドを発見した冒険家バスコ・ダ・ガマは英雄だ。大西洋に面し交易で発展した国ポルトガルと日本の接点は想像以上に大きいのだ。リスボン万博のテーマは「大洋、未来への遺産」。中でも近世に交易のあった日本に対するポルトガル人たちの関心は高く、日本パビリオンは開場前から長蛇の列であった。肝心の展示はというと、日本の風習や海洋科学、深海探査船の展示、幕末の日本へのポルトガルからの文化の伝播の様子をホログラフによる立体映画にしてあり、人気となっていた。でも日本人から見たら幼稚な感じがするのだが。小学６年生の時に見た大阪万博のほうがすごかったという印象が強い。でも、人間の感性は年齢とともに衰えるからそう感じるのかもしれない。

国民性の違いなのだろうが、面白かったのは万博会場が完成していなかったことだ。また、それを主催者つまり政府側が認めていることだ。ところどころに空いている「工事中」のテナントスペースがあり、日本だったら許されないだろうな…と思いながらの見学であった。リスボン市内は古い石作りの家屋が多く、パリのシャンゼリゼを模して作られた街並は美しい。でもやっぱりパリやロンドンといった大都市とは異なり、ヨーロッパの小国という印象はぬぐえない。ポルトガルの街の特徴は赤い屋根瓦で、ポルトガル特有の粘土で焼いた瓦は赤く、ホテルから見た街並も赤かった。またタイル工芸が盛んで、薄いブルーの彩色を施したタイルは芸術的に美しい。国自体が海に面した国で、やはり日本と同じくサカナを食べる習慣がある。レストランでも、これがウマかった。特にイワシの炭焼きは、生のイワシに塩をふって炭火で焼いただけのもの…とのことだが、いちばんうまかった。ここは日本人の味覚に近いものがあるようだ。ポルトガルはイスラム文化やキリスト文化など、様々な交易を通じて伝播されたものをうまく昇華しているような気がする。だから国自体の主張も薄い、つまり自分の色に染めやすい旅ができそうだ。癒し…という言葉が心に残る国だった。

Information なんと、サタマガに「VF３」のドリームキャスト移植記事が出ていた。これはまさにスクープ…というものか。原稿を書き換えようとも思ったが次次回にすればいいか…。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol.60

本名、吉嶺豊彦。1965年12月３日生まれの32歳。出身地は大阪府。育ちは関東一円。本職ゲームプログラマー＆ディレクター。最新作は御意見無用Ⅱ(プレイステーション版)。DirectXを勉強中。何とかなっている模様（笑）。

アミューズメントマシンショーに行ってきた。今回の目玉は「スパイクアウト」か？　と思ったが、蓋を開けてみると実は「NAOMI」基板。一般的には「ビートマニア3rdMIX」だったり、「キカイオー」だったりするんだろうけど、俺的には「NAOMI」。インターネットで得た情報ではスペック的にはドリームキャストに内蔵メモリーを増やしただけのように感じたが、もし、そうならあの「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」や、「NAOMI DRIVE（？）」が、実際に家でも楽しめてしまうことになる。なんとも幸せなことではないか！

そういえば、ドリームキャスト版「バーチャ３」もやっとっていうか発表になりましたなぁ。最近はまた「VF 3tb」熱が盛り上がってきているようで、俺もぼちぼち再開しはじめたんで、うれしい限りである。

プレイステーションの次世代機がまだ発表されていないので、断言はできないけど、とりあえず俺的には買っておいても損はないと思うんだけどね。どう？ゲーム機は結局遊べてナンボだし、俺はセガのアーケードゲームが遊べればそれでいいよ。っていうか、ホント楽しみなんですけど発売日。開発がんばってください。ハード屋さんもソフト屋さんも、いやマヂで。

さっきもちょっと書いたけど、バーチャをまたやり始めた。しばらくサボっていたぶん、かなり弱まってる感じがするが、徐々に回復しつつはあるので、見つけたら何時でも乱入可なんでよろしく。とりあえず今のところは、スポットと蟹スポ、池袋GIGOがメイン。キャラはSARAH、SARAH、SARAH。文句言うなよ（笑）。

Information インターネット対戦を始めました。QukakeⅡは「Ikesarah」、東風荘は「裕クンパパ」で入ってます。出現時刻や場所とかはメール(ikesarah@mediamuse.co.jp)で問い合わせてもらうか、ホームページ(http://www.mediamuse.co.jp/sarah/)の伝言板で聞いてください。あと今ちょっと趣味でゲーム作ってます。乞う御期待？(笑)

今週の裕クン

保育園に行くようになって、言語レベルがさらに上昇中。っていうか、ほとんど会話になってきてます。「おとーしゃん、だいすきぃ」とか言いながら抱きついてこられると腰砕けっつーかスライム化します（笑）。もうなんでも買っちゃる。

俺は葉山宏治だ。6年前のゲームCD『超兄貴』で世に名が出た。以来9枚の自身のアルバムをリリースしたり、激烈なライブを展開してきた、ゲームミュージック界の、実践派ミュージシャンである。現在、ビッグタイトルの音楽を制作中。音楽家であるのだが、とてもしゃべり好きで、伝えたいことが山ほどある。だから今週も闘うのだ。

葉山宏治の メンズの帝国

関西弁で人生変わる!!細かい事は“知らんがな!!”

昔から、“言霊（ことだま）”という言葉があるらしい。どうやら、ありそうもないことを、あるぞあるぞと言ってるうちに現実にそれが起こってしまうことをいうらしい。そりゃ身に覚えがある。なんでもそうだが、『俺はダメだ、出来ないんだ』と念じて（？）いればやっぱり出来なかったし、『俺は絶対に出来る』と思えば、なぜかうまくいく。言葉は、人間にとって大きな影響をもたらす。

俺は、横浜で、生まれ育った。基本的には標準語だわな。だが、この標準語、ずっと聞いてきたせいか、没個性に感じる。その半面、専門学校や職場で地方から出てきた人達の言葉は、なんとも魅力的で個性を感じた。いわゆる、自分にないものを持っているようで、俺は彼らと話すうち、その言葉が移るようになった。そして、その地方の言葉のイントネーションでしゃべるだけで、同じ言葉でも、気持ちが全然違うことに、気付いた。たとえば、『あ〜あ、今日はいやだったなあ、もう寝るか』と標準語で言うのを、茨城県の友人Y君のしゃべり方だと、こうだ。『もーやんなっちゃったから寝ちった』である。また、これを関西弁でいうと、『家帰ってへーこいて寝よ』だそうだ。まあ、これはユーモアにしてもだ、なんというか、きっぷがいい。暗くなくて、同じ意味でもこれらのほうが眠れそうだ。また、何か標準語にある照れ臭さがないせいか、会話も弾むし、違う自分を発見できる。

学校でも会社でも、同じギャグやシモネタをある人が言っても違和感なく皆で笑ってるのに、別の人が言うと冗談にならないから笑えないとかいう場面がよくある。俺もどちらかと言えば、後者の方で、標準語で人を笑わしたり、コミュニケーションをとるのが非常にヘタだ。こっちは冗談のつもりでも、周りの人は俺がクソ真面目のカタブツだという先入観からか、冗談ととってくれない。もちろん、カタブツなのも事実だし、とても場の中心を取り持つようなガラでもない。だから、レコーディングやライブのリハーサルなどは大変だ。内気な人が大勢の人を引っぱる立場になるには、大変な労力とエネルギーがいる。場をシラケさせないように盛り上げる、俺のもっともニガ手とする芸当だ。また、酒を飲まない俺は、パーティーや宴会で騒いだことはないし、場ではいつもシラフで酔った人の相手をどうしたらいいのかいつも戸惑っていた。何事においてもそうだったが、精神的に標準語は俺を内へ内へと向かわせる言葉だった。

でだ。突然、話は飛ぶが、先週号で俺の奥さんの話を書いたのだが、俺の奥さんは大阪生まれの関西人だ。この人、俺と結婚して横浜に住んでいるにもかかわらず、全く関西弁を直そうという気がない。まあ、もっとも無理に直す必要はないとはいえ、別の地に住めば言葉も徐々に染まっていくものだが、この人は染まらない。で、俺は作曲が仕事だから、だいたい家にいて外で過ごす頻度は多くない関係上、いつも彼女の関西弁を聞いている。するとだなあ、その結果、俺はすっかり関西弁が板に付いてしまったのだ。だが、これが悪くない。関西弁は“強気”な口調であると同時に、結構“あいまい”な言葉も多い。何かの物事で、同意を求められた時に返答に困る時があるよな。標準語なら、『どちらとも言えませんが、私個人としては〜その〜……』みたいな時には『ええんちゃうん』と一言でいい。標準語で『ああ、この人ニガ手だなあ、面倒臭いなあ』てな時は『もおええちゅうねん、知らんがな』これでオーケー。この、あいまいさは、精神的にも、俺の人格にゆとりを生んだし、なんとなく明るい気持ちになるよな。そもそも関東で関西弁といえば、吉本のお笑い芸人などから聞くことがほとんどなので、なんかオモロイ。俺みたいな、クソ真面目のカタブツにとって、こんなに人生を生きやすくする言葉は他にはないぞ。また、関西弁と言えば、なぜかヤクザもんも、これ使うよな、『なんじゃワレ！コラー！シバクぞコラー!!』みたいなやつだけど、これは自分で言ってみても実にドスが利いていて、いかにも強そうである。ひいては、関西弁をマスターすれば君も強くなれる！なんていうバラエティーもあったぐらいだから、精神的効果は抜群である。と、まあこういうわけで、ずーっと人とコミュニケーションをとるのに苦労した俺が、関西弁をマスターしたことで、一転して、しゃべり好きが開花して、毎日が楽しく人生変わったぞな、というお話でした。

また、突然、話は変わるが、前々号だったか、俺なりの教育論を書いた。俺としてはとても真っ当なことを書いたと思っているのだが、どうも、世間にはそう見えない人も多いようだ。俺な、みんながこういう問題に触れたくない理由がわかってきたよ。俺なりにいろいろ考えて、世の中がいいように向かっていけば、と思い自分の過去の体験談を話せば、『現代の教師の置かれている立場は昔とは違う』とか『大人の目線で見るな』という若い人の声も出る。そういう意見が出る時代背景などはわかっているが、俺は悲しい。世間にこんなに熱く情熱的な大人はいないぞ。普通の大人達はもっと無関心で冷めている。誰か有名人が同じことを言ってたが、俺もなにもこういった公の場で好き勝手なことを言っているわけじゃない。もし、俺のファンが俺の文章を読んで幻滅したらどうする、当然もう俺のCDは買ってくれないだろうし、ライブにも来ないだろう。そうすれば、俺は生活に困るわけよ。大問題だ。俺はそれを覚悟でこういうコラムを書いている。俺なりに日本の文化をなんとかしたいと思う気持ちがあるからで、決して俺に得などないのだ。どうりでマスコミもこういう教育問題等に触れたがらないわけだ。本当に得はないものなあ。利口な人は書かないに限る、あたりさわりのない文章でうまくかわすほうが無難だ。でも、俺は書く。俺がやらなきゃ誰がやる、とまじで思っている。こういう情熱を持った大人の意見を聞いて、意思を継いでくれる若者がいる限り、俺は曲を作りメッセージを放つのである。

P.S.1　ホームページを通じて、いろいろな意見や感想、または応援のメッセージが届きます。私の書く文章に賛同されたり、意見のある方もぜひハガキなどをお送りください。チャンスがあればお答えいたします。

P.S.2　最新アルバム“帝国”キングレコードより発売中！

ハガキのあて先
〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内
「メンズの帝国」係

旧譜アルバム“超兄貴”“超葉山”“姐”“GEME MUSIC IS DEAD”の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。

【葉山宏治ホームページアドレス　http://y7.net/u/aniki01.html】

街の掲示板

第18回

秋も盛りの今日この頃、「街」の背景となった季節が近づいてきました。というわけで、これからしばらくは特別週間ということに決定です。次々回ぐらいから、ちょっと面白いことを構想中なのでお楽しみに！

※チンチコーレ …… 祝福、賛成の意

チンチコーレ！「街」

10月11日わ「街」記念日なのデ!!

今週の「街」ごっこ（神奈川県・男マチーズ撮影隊）

題「屋上での脅迫」

ウメ「正志１日目AM10:20の場面だな」 TETSU「まったく同じ場所で撮ってるのね。ニコスの看板も見える」 ウメ「なんだか脅迫というより面接みたい（笑）」 TETSU「青空面接（笑）。正志役の姿勢が良すぎだっちゅーの」 ウメ「でもこの場所よく気づいたね」

FREE TALK

●もうすぐ街の季節ですなぁ。10/11あたりにでも渋谷に出てほほにキズのある男や渋谷中を走り回っている刑事さんを探しに行こうかと思っている今日このごろです……。

（東京都・並木美七）

●10月15日PM8:00に渋谷で花火大会をやりませんか？ ただ今年は木曜日なので難しいから11日の日曜日にするってのもいいかも。無理かな？ （埼玉県・KENYA）

ウメ■この２人の案、いい感じだよな。どうせなら、ゲームと同じ時間の10時にスクランブル交差点からスタートするってどう？

●素朴な質問なんですが、この「街」の字は誰が書いたんですか？ 有名な書道家にでも書いてもらったのですか？ 思わず「いい仕事してますねェ」と言いたくなる字です。

（広島県・Namiki）

TETSU■そういや、印象的な字だよなぁ。よし、次回までにチュンに問い合わせておこう。

●ダンカンさん脚本・主演の「生きない」がスイスのロカルノ国際映画祭で特別賞を受賞されたそうですね。「街」をプレイしていると"ダンカンさん＝市川"の公式が頭の中にできてしまっているので、「市川が世界で認められたんだ!!」と思いたくなります。ダンカンさん、本当におめでたうございます！

（兵庫県・宮地歩）

ウメ■我々からもおめでとうを言わせていただきます。なんか嬉しいよね。

TETSU■記念にインタビューやりたいな。

ウメ■街のこと、覚えてるかなぁ!?

●PSの女性ユーザーさんにちゃんとCMしてます。興味持ってくれる方もいらっしゃって、とってもうれしい○

（愛媛県・テイルスのSHIPPO）

TETSU■嬉しいネェ。でも発売までまだあるんで、オチを教えないように注意（笑）。

兵庫県・七曜会宝塚支部

桂馬クン誕生日おめでとう♥

10月4日は桂馬の誕生日（4日目より）なのでみんなで祝いましょう

もっと他の主人公も誕生日がわかればいいのにネ…

⬆ウメ「この号が発売され次の日曜日がそうなのデ。詳しくは４日目AM6:30をチェック！」 TETSU「桂馬ファンはこの日にコーヒー牛乳で乾杯だ」

特別企画

10月11日は渋谷を歩こう！ 渋谷中央編

「街」の舞台となった渋谷ウォーキングマップ

ウメ「10月11日は『街記念日』ということで、『街』の中で登場した渋谷ハチ公像周辺地域のマップを再掲載したぞ」 TETSU「上の彼らと同じようなことを考えているみんなは、これを頼りに渋谷を歩いてみよう！」 ウメ「よしっ、当日はゲーム同様、AM10:00ハチ公前からスタートだっ！ ZAP's片手に同じ様な仲間がいるかも？」

場所	説明
①カフェ・ラ・ミル	美子が１日目の朝、洋一と立ち寄る喫茶店。センター街の中程にあるABCマート（靴店）の上にあるぞ。無休だが、営業は朝の11時からなので注意。オススメのスコーンを食べてみよう。
②マルハン パチンコタワー	正志が日夜、瀬山高広とともにバトルを繰り広げたパチンコ店。ビルのほとんどが店舗となっており、サービスも◯。１階と地下はHMVだったが、現在はセンター街中央に移転している。
③シアターD	正志が２日目に真神とけるのステージを見に来たストリップ劇場。実際はお笑いをメインとした小劇場で、日夜熱いライブが行われている。追っかけの女の子たちも多いぞ。
④HUB	４日目、美子が大山雅五郎と入った洋風居酒屋。大手チェーン店で、渋谷には２店舗が存在し、もう一軒はHMV新店舗のすぐ近くにあるぞ。フィッシュ&チップスがおいしい。
⑤ミスタードーナツ	２日目の夕方、美子と陽平がニアミスするドーナツ屋。店内はそれなりに広いが、場所柄需要も多く特に土日の夕方は大変混雑する。テイクアウトして代々木公園あたりで食べるのがグー。
⑥オカヤマビル	喫茶シルベールや七曜会本部などがあるビル（本編では宮益坂にある設定）。実際はメゾン渋谷という名前で、テナントはゲームとは違う一般の事務所だ。中には入れない。
⑦タワーレコード	美子と薫がバイトしている大手レコードショップ。日本正規発売品から輸入物、インディーズまで、大抵の音源は手に入る。オカヤマビルのちょうど斜め前に位置するので要チェック。
⑧ディズニーストア	桂馬が１日目の爆弾探しに走るショップのひとつ。ディズニーストアの中では日本最大級規模で、土日は家族連れ、平日の夕方はカップルで賑わう（本編ではネズミーストア）。
⑨宮下公園	隆士が伍長のもとで寝泊まりする公園。地図の丸井の向かいにあるトンネル（隆士のラストシーンで有名）を通っていくとたどり着ける。雰囲気はいいが、お世辞にもきれいとは言えない。
⑩セガ・プライム	桂馬がジェロニモと（ゲームで）一戦交えるゲーセン。プライムというビルの３階にあるセガ直営店で、グッズなども買える。カラオケ、映画館、ラーメン道場など、娯楽テナントも豊富だ。
⑪とんかつ勝一	ダイエッター美子が１日目に思わず入ってしまうトンカツ屋。道玄坂小路という路地を入ると左手にある。少々値は張るが、味は保証付き。正面には美子が烏龍茶を買う角屋酒店があるぞ。
⑫道玄坂2丁目 駐車場	馬部が１日目に最初の銃撃戦シーンを撮影する駐車場。歩いて行くなら道玄坂小路からも入れるが、実際に車で行く場合、文化村通り側から入る。向こうに見えるプライムの看板が目印。
⑬サーディスクラブ	３日目の牛尾が最後のシーンを撮影するカフェバー。道玄坂にある百軒店（ひゃっけんだな）という飲屋街の奥にある。夕方５時30分からの営業なので、実際に行く場合は注意しよう。

東急ハンズ　丸井　東急本店　井の頭通り　HMV　西武百貨店　文化村通り　109　ハチ公　渋谷駅　JR

⬅実際に回ろうと思うのなら、地図の番号順に回ってみるのがベスト。次回はここでフォローできなかった場所を紹介するぞ。

担当者 通称「街バカ」

ウメ

「街」担当編集。休日の買い物や待ち合わせは、いつも渋谷。最近は仕事が忙しくて、なかなか行けず。通り道なんだけどね。

TETSU

ライター。11日は記念云々にかかわらず、渋谷にいるでしょう。別に理由はないけど、たぶん行きたくなるから。気分で。

おたより募集

投稿は、基本的にハガキ１枚につき１コーナー宛にお願いします。封書でまとめて投稿する場合は、それぞれのハガキの裏面に郵便番号、住所、氏名、PN、職業、年齢などを必ず明記してください。なお、各コーナーの詳細は欄外を参照のこと。全投稿の中から抽選で、以下のグッズをプレゼントさせていただきます。投稿にはどれがほしいのかを必ず明記してね。

<グッズ>

好きな役者のサイン色紙／メイキング入りプロモーションビデオ／金のしおり／「街」体験版（今となっては貴重！）／「街」テーマソング「夜明けの歌」シングルCD／「街」公式ガイド「ZAP'S」

<宛先>

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン「街の掲示板」まで。

今週のTIP

会心の一撃

牛尾政美

10月12日 PM04:20

超有名RPG「ドラゴンクエスト」で有名になった、プレイヤー側がランダムで出す強烈な攻撃。これに対し、敵から食らう「痛恨の一撃」は同「Ⅱ」より採用されている。この（→）シーンで言えば、みちるから見れば前者だが、デューク浜地からすればまさに後者。実生活で発生することもよくあるが、前者よりも後者を覚えていることが多いのが人間の心理というもの。前者の例「ＵＦＯキャッチャー100円で２個ゲット」「告白したら両想い」「ゴキブリを一発で退治」「バスケのブザービーター」などなど。後者の例「欲しいものが自分の直前売り切れ」「ウイルス侵入」「サターンのバックアップ切れ」「家具に足の小指をヒット」など。笑えない。

10月11日に街ファンの集まりが！

※10月11日に、街ファンのホームページ主催の親睦会があるそうです。興味のある方は、以下のホームページ（http://www2.tky.threewebnet.or.jp/aif/machi/machi.htm）を参照してください。なお、この集まりはサタマガ及びチュンソフトとは一切関係がありません。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus

データ・フォーカス

新展開の第4章。出現敵の相性表も同時掲載！ Vol.41

SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

●セガ ●発売中(9月23日発売) ●4,800円 ●シミュレーションRPG ●1人プレイ専用 ●全年齢推奨©SEGA ENTERPRISES,LTD.1992,1993,1997,1998

止まった時が動き出す!! 伝説の軍勢、北へ向け出陣!!

ジュリアン軍は、ついにアスピアにたどりついた。母国を守る剣士と、父皇帝に脅され、侵略に荷担させられた王子。今にも死闘を始めんとしていた彼ら――友2人のもとにジュリアンがメリンダを送り届けると、人質を解放された王子は剣を引き、アスピア侵略戦争も終幕を迎える（第3章終）。しかし、真の戦いはこれからだ。ジュリアン、メディオン、シンビオスは世を絶望に変えるという「千年王国」の復活を阻止するため、ブルザム教の本拠地、最北の都レモテストを目指す。北での再会を約束し、3人は各々進軍を開始する。

ブルザムの本拠 北の地レモテストで みなさんとの再会を楽しみにしています。

シンビオスは一足先に北の大地へ。メディオンも、一度ジュリアン軍とは別れて、父皇帝を帝国に送り届けることになる。

新たな伝説の出発点 アスピア城下町

●城下町
Ⓐ教会 Ⓑ本陣
Ⓒ道具屋
/※㋐宝箱・ミスリル銀
Ⓓ壊れた壁 Ⓔ城へ
Ⓕ若夫婦の家
/※たんす・金貨×40
Ⓖ元酒場跡 Ⓗ出口

●アスピア城内
Ⓘ中央院会議室
Ⓙ兵士控室
/※㋑タル・ミスリルのかけら
Ⓚ代表国王の間 Ⓛ書斎
Ⓜ図書室 Ⓝ女官部屋
Ⓞ台所 Ⓟ食堂
Ⓠ地下遺跡への階段（封鎖中）

●イベント発生条件

自由に動けるようになったら城内へ。「中央院会議室」に入ればイベントが始まるので、ベネトレイムが軍師になったら城下町出口から出ると、次の戦闘に進めるようになる。なお条件が満たされているなら、町を出る前に城下町の「壊れた壁」付近を探せば、のぞき見をしているペンドルフと会い、仲間にすることができる。ちなみにアスピア城下町は戦火のため焼け落ちており、施設は教会と本陣、道具屋しか残されていない。そのため武器のグレードアップはできないが、レベルが15～16あれば戦闘でそれほど苦労はしないはず。

☆ジャスティスソード

攻撃力＋29。必殺技、シャインエッジが使えるようになる。転職後の主人公専用武器で、装備すると光・闇の耐性が各＋20。シナリオ1で亡命民を全員助けていると、アスピア城下町で手に入る。

▼シンクロニシティ

1. 宝・アイテムのシンクロニシティ

「1」で取らなかったか「2」「3」から始めれば※入手。

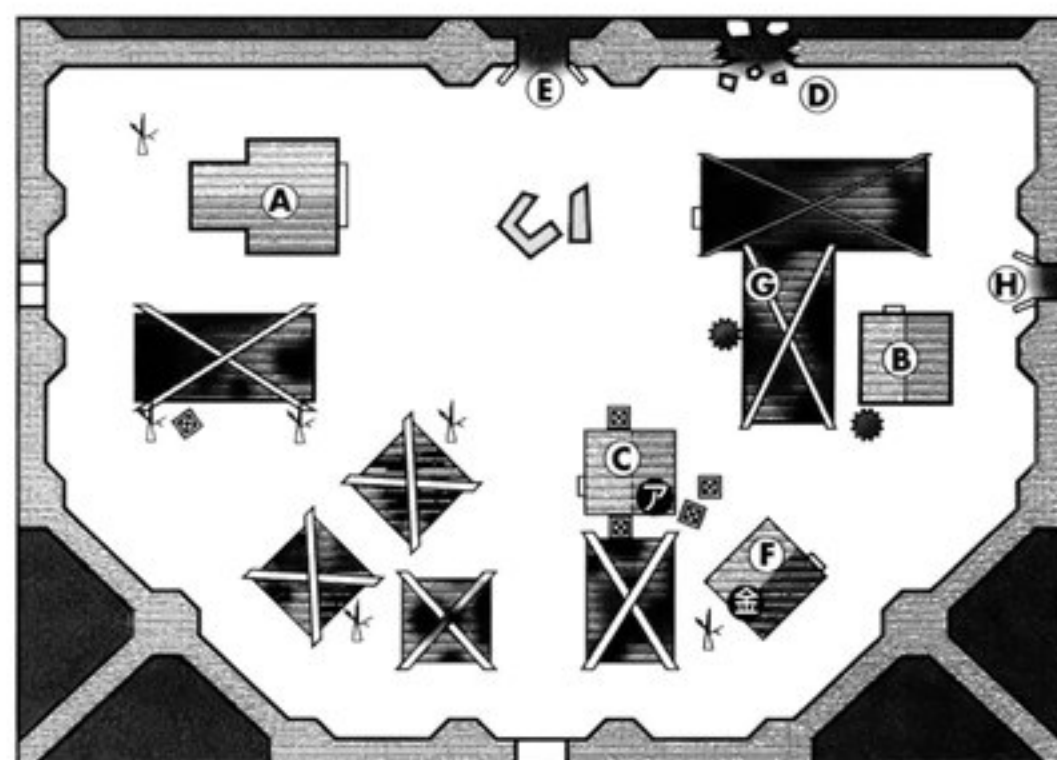
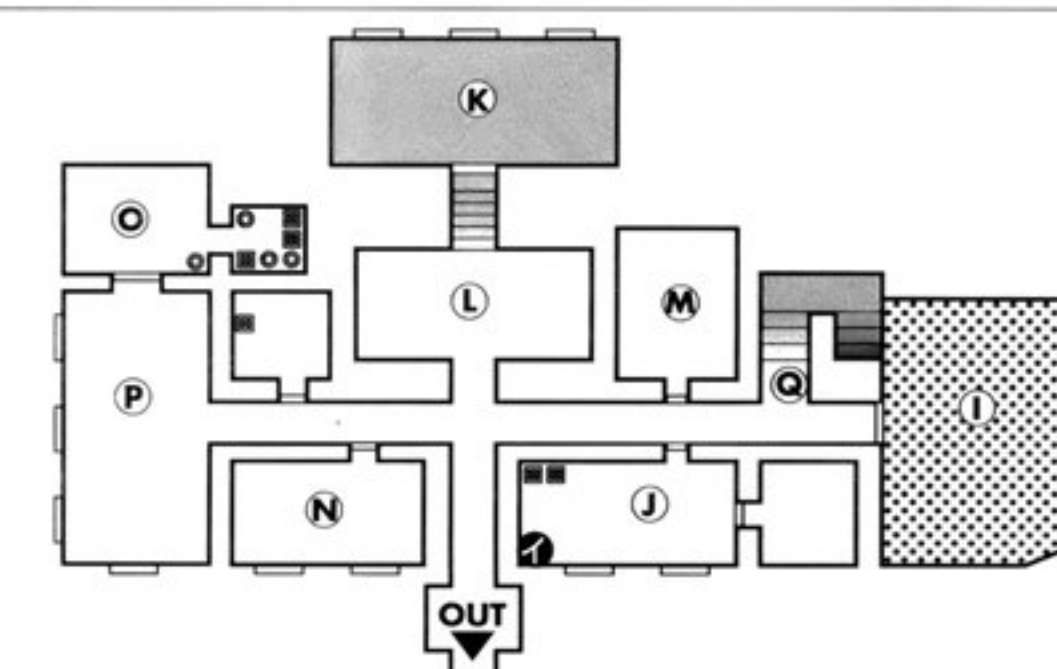
2. 亡命民のシンクロニシティ

シナリオ1の戦闘で亡命民を6人全員助けていると、城内イベント終了後、城から出たところⒺで、亡命民からのアイテム贈呈イベントが起こる。

3. 会話のシンクロニシティ

アスピア城では①エキュアルが仲間にいるか否か。②シナリオ1でアイリンを助けたか否か。によって、エキュアル軍兵士などの会話が変化してくる。

4. 仲間入りのシンクロニシティ

シナリオ1でペン、シナリオ2でペンコを仲間にしていると、Ⓓ地点に、ペンとペンコの交尾をのぞき見しているペンドルフが出現。二度話しかければ、仲間に入れるかどうか選択できる。また、彼を仲間にしていると、とあるボーナスも……。

■道具屋商品リスト

商品名	価格	効果
薬草	10	HPを約10回復
いやしのしずく	200	HPを約30回復
毒消し草	20	毒・痺れを回復
妖精の粉	100	各状態異常回復
天使の羽	40	全員で戦闘離脱
シルバーリング	2000	防+2、運+1
バトルブレイス	2000	攻+2
プロテクトブレイス	2000	防+2
プラチナサークル	4000	防+4

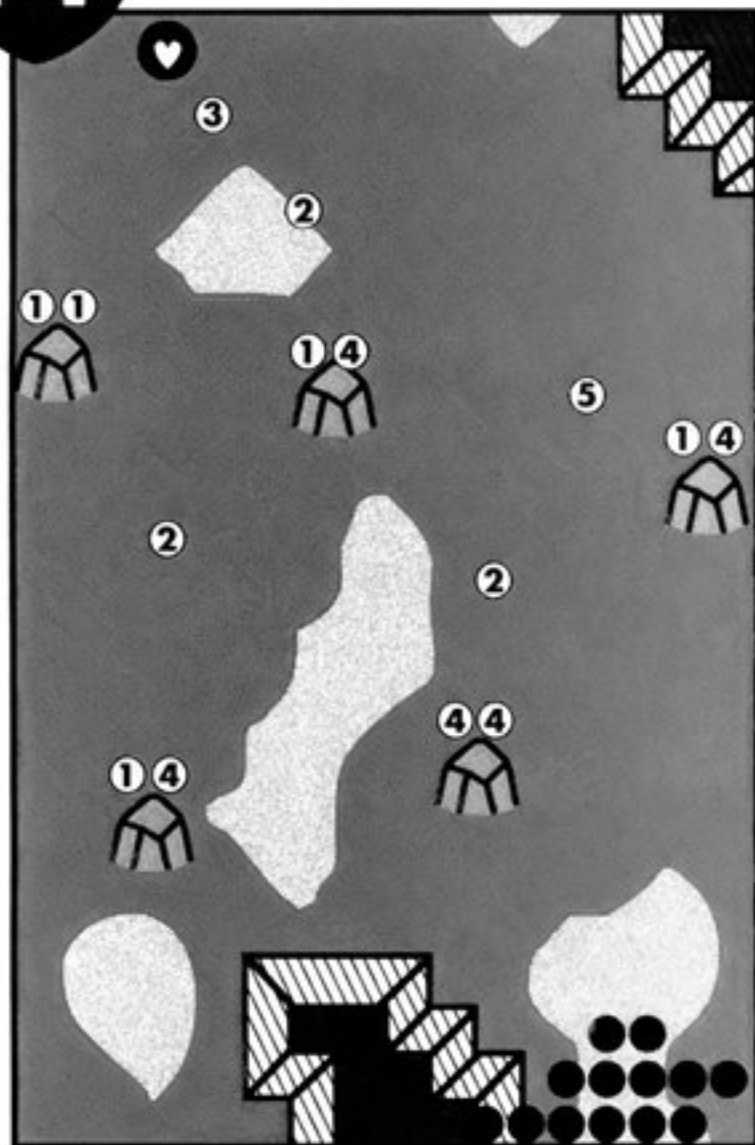
ペンドルフ（学者ペンギン）

加入時Lv15、HP42/MP30、攻55、防37、早30、運6、移5。属性防御:炎・氷・光・闇が各+10、雷+5、風-5。初期装備:ペンくちばし。所持品：薬草。魔法：サポートLv2、ペンコLv2（光属性召喚）、ペンLv1（炎属性召喚）。必殺技:ペンキック、ペンスパート。支援:回避、運。使用武器系統：くちばし。世界の危機を救うため、戦いに参加しようとして、やって来たらしいが？ 本人いわく、ペンドルフは高度な知能を有するペン種の突然変異。知識をひけらかすイヤミな態度は「フォース」シリーズにいた伝説の某魔法生物に似ているという噂も――。召喚魔法のアイコンは、一見の価値あり。

■アスピア城内

SFIII 雑学辞典

ベネトレイム：アスピニア共和国代表国王。ブレスビィにメリンダ夫人を託し、北の大地に向かうジュリアン軍の軍師となる。国王の身で危険な遠征に加わったことには意味があるようで、この伝説の行軍における重要な役割を担っていると思われる。神子に関する重大な事実を確かめるため、ジュリアン軍をとある村に立ち寄らせる。

BATTLE 14 遠征軍、北へ 条件 フィールド上の敵を一掃せよ

▼出現敵ユニット
①ギガントアント×5
②スラッシュバット×3
③バグベア
④ヘルハウンド×5

▼仲間にできる敵ユニット
⑤レッドドラゴン

▼Point地点・その他
ジュリアン軍
♡道しるべ
▩草地（地形効果+15）
▧飛行兵しか入ることができない地形

※飛行兵はどんな地形にいても地形効果（地形による防御%の加算）が0。飛行兵のみ移動可能な場所には他の兵が入れないため、地形効果を表示していない。

▼道しるべ

古い街道をしめす道しるべ。草に埋もれているが――？

何かが隠されている――？

久しぶりのモンスターメイン戦闘。味方は①魔獣相性の武器、②弓、③攻撃魔法、を持ったユニットで編成しておくと戦闘がラクだ。毒や麻痺攻撃を仕掛けてくる敵が多いので、アスピアで毒消し草をそろえておくことも忘れないように。あとは岩影に隠れている敵を各個撃破していくだけだが、ギガントアントが強敵なので注意。また、岩などの一部には調べることができるものもある。戦闘が終わらないよう、バグベアかドラゴンを残して他の敵を倒したら、足の速いユニットで調べてみてもいいだろう。

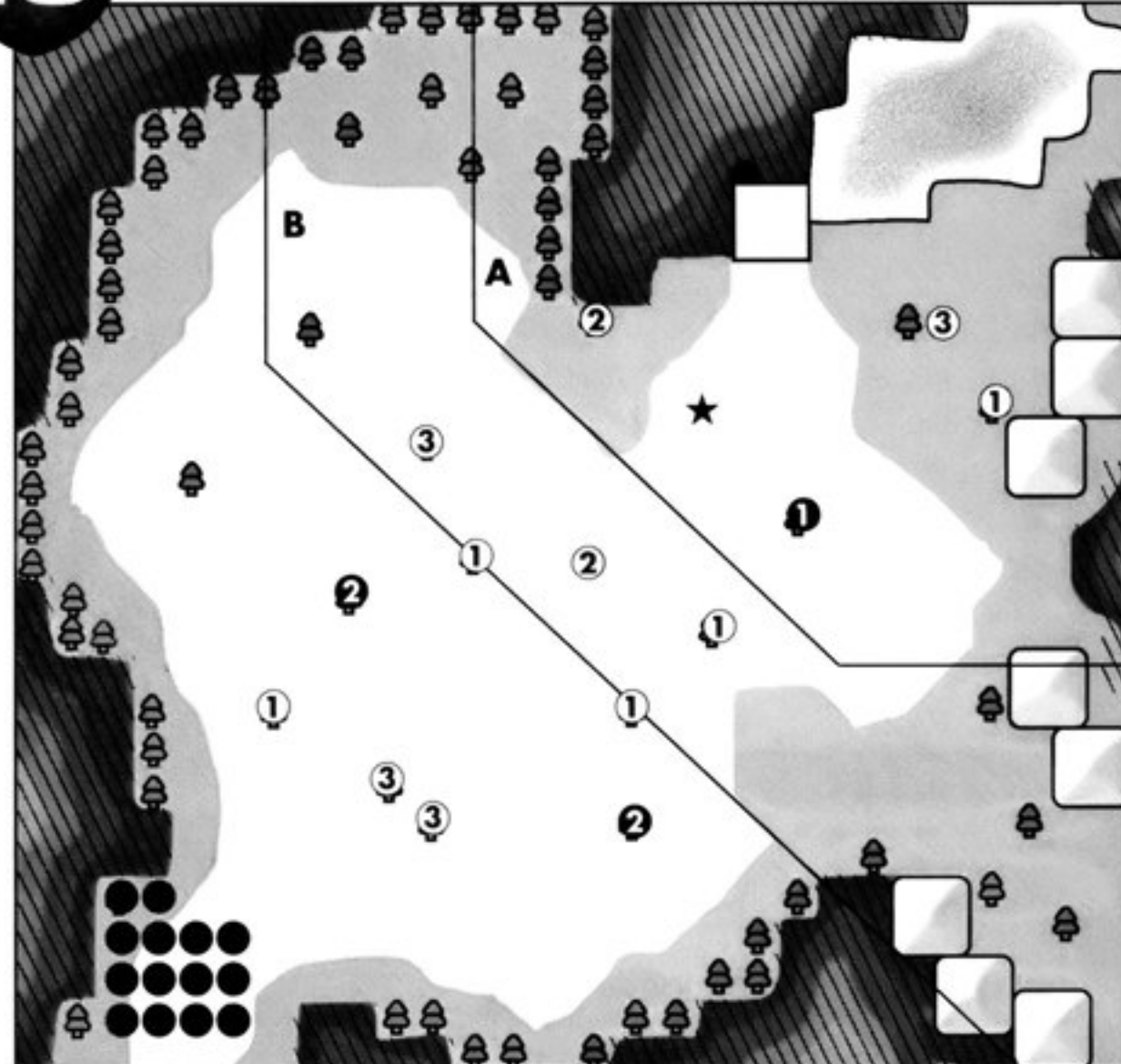
STORY――アスピア～万里の川のほとり

世界を救うという伝説の存在について協議していたベネトレイムたちは、メリンダの助言により、その存在が、今度の行軍を率いる各リーダーたち3人のことだと知る。しかしそれを知った時にはシンビオスとメディオンは、すでにアスピアを出立していた。再び彼らと合流できるよう祈りつつ、万里の長城を越えて、北への街道を探すジュリアン軍。気がかりなことがある、と言って彼らに同行したベネトレイムは、神子に関わる重大事のため、行く手の村に一行を導くが？

スピリテッド参入!!

右の条件を満たしていると、戦闘開始後、シナリオ1で敵として戦った女将軍・スピリテッドが仲間に入ってくれる。だが、参加してくれる登場ラインがマップの中央部まで進んでから、となっているため、今回の戦闘で活躍させるというよりは、ただ仲間に入ると思っておいたほうがいいだろう。敵という要素では前の戦闘とほぼ同じモンスター戦。ただし、サッキュバスはMPが高く、フリーズLv3を連発してくるので注意が必要。

▼シンクロニシティ
シナリオ1のアスピア城地下遺跡戦で、スピリテッド将軍を倒さずに戦いを終わらせていると、この戦闘でラインBを越えた時、彼女が登場、仲間になる。

BATTLE 15 万里の川のほとり 条件 敵モンスターボスのヘルサッキュバスを倒せ

▼出現敵ユニット
★ヘルサッキュバス
①ギガントアント×5
②ヒドラ×2
③ヘルハウンド×5

▼途中出現敵ユニット
❶ギガントアント
❷スラッシュバット×2（×3）

▼Point地点・その他
A敵増援出現ライン
Bスピリテッド登場
木（地形効果+30）
▩飛行兵のみ移動可能な山
□山（地形効果+30）
□草地（ 〃 ）

モンスターが木に隠れていて見えにくいマップ。敵の位置が赤い光点で示される「マップ」アイコンを開き、敵を確認しながら戦おう。木の上は地形効果が高いため、敵を平地に誘い出してから攻撃すると効果的だ。増援❶は一度現れるだけだが、❷は倒すと再び同じ場所から現れる（3回まで）。増援を出したくない場合は、ラインAを越す前に、各出現位置に味方ユニットを配置すればいい（右上方は移動距離の長い味方ならふさげる）。ただし、上からユニットがどくと、すぐ増援が出現してしまうことを忘れないように。先の戦闘に続いて毒や麻痺に陥りやすいため、手持ちの毒消し草が足りないようなら、一度町に戻って買っておこう。

スピリテッド（将軍）

加入時Lv16、HP54/MP0、攻75、防46、早28、運5、移6。属性防御:炎・雷が±0、氷・光が各+2、風が+3、闇が+5。初期装備：ナイトハルバード。所持品：いやしのしずく。必殺技：トルネード、クロスブレイク、デッドドライブ。支援：攻撃。装備武器系統：レイピア、ハルバード、メイス。元帝国第一王子直属の白鳳騎士団将軍。バサンダに操られていたとはいえ、母国を裏切り、愛する婚約者・フランツ将軍の死の原因をも作ってしまった彼女は、正気に戻って以来ずっと悩み を抱えていた。そして、やっと気持ちに区切りをつけた彼女は、ずっとジュリアン軍の後をつけて来ていたが、国を越えた戦いに、ここでついに参戦することとなる。シナリオ1で悩まされた、彼女専用のハルバード系必殺技・デッドドライブは強力だ。

BATTLE14～15初出現敵データ

ヘルサッキュバス
HP60、MP50、攻60、防44、早33、運5、移6。所持品：金貨×960、妖精の粉。魔法：フリーズLv3。とても魔力が強く、すぐにフリーズLv3をかけてくる。幸いHPが低いため、これまでのように魔力がなくなるのを待つよりは、魔法を使われる前に、弓でたたき落としてしまおう。ただし油断は禁物。普段はオーラル村の前をうろうろしており、こちらが近寄ってもなかなか攻めてはこないが、味方が固まっている場所に、突然やってくることがあるからだ。

フラッシュバット
HP52、MP0、攻61、防42、早28、運2、移6。所持品：金貨×600、薬草。特殊攻撃：ポイズンアタック。ポイズンアタックが痛い。一度くらうと8～11前後のダメージを毎ターン受けることになってしまうので、毒消し草かアンチドウテLv1で早めに治すこと。飛行兵のため、弓攻撃にたいへん弱いので、ケイトかハラルドをメンバーに入れておけば、倒すのに苦労はしない。バトル15で3回出現する増援のスラッシュバットは弓兵の経験値稼ぎに活用しよう。

ヒドラ
HP70、MP0、攻65、防42、早16、運2、移4。所持品：金貨×800、いやしのしずく。特殊攻撃：アシッドブレス（スロウの効果）。シナリオ1でもお目見えしたヒドラだ。特殊攻撃のアシッドブレスを受けてしまうと、防御力と素早さが下がってしまうので、治療しない限り、以後数ターンの間の戦闘には注意が必要。やはり魔獣相性の武器が効果的。毒や麻痺がないぶん他のモンスターよりは倒しやすいが、攻撃力はバカにならないので、味方のHPには気を配ろう。

ギガントアント
HP60、MP0、攻64、防50、早22、運2、移6。所持品：金貨×650、毒消し草。特殊攻撃：ポイズンアタック。次のスラッシュバットと同じく、ポイズンアタックの毒がとてもやっかい。しかも通常攻撃によるダメージが大きく、防御力も高い、出現数も多いと、このモンスター戦闘中もっとも嫌な敵。戦うなら、魔獣相性の武器を持たせた直接攻撃ユニットと、魔法ユニットで囲み、回復ユニット（毒消し役）がすぐ駆け寄れる状態で一気にたたきたい。

バグベア
HP78、MP0、攻66、防46、早20、運2、移5。所持品：金貨×700、いやしのしずく。特殊攻撃：会心の一撃。今のところはバトル14で登場する1体のみ。状態異常を引き起こす特殊攻撃や魔法などをもっていないので、他のモンスターよりは比較的ラクに倒せる。マップを調べて回ったり、レッドドラゴンを仲間に入れたりするため、戦闘を終了させたくない場合は、他の敵を倒しておいて、バグベアだけ残しておけば、状態異常回復の手間がかからない。

ヘルハウンド
HP56、MP0、攻62、防44、早20、運3、移6。所持品：金貨×700、妖精の粉。特殊攻撃：パラララアタック（麻痺）。ヒドラ同様、前のシナリオでもおなじみの敵。体色が青緑のため、木に紛れ込みやすいので、見落とさないように。直接攻撃も魔法も効くので倒すのはラクだが、麻痺させられるパラララアタックはやっかい。麻痺したユニット自身は毒消し草か妖精の粉での治療しかできなくなるので、パラララアタックを受けてしまったら、すぐに治療しておくこと。

SFⅢ雑学辞典 去る9月20日(日)、東京ジョイポリスの恒例行事「セガサターンフェスタ」で、「シャイニング・フォースⅢ」のミニイベントが開催された。本作開発陣の高橋宏之氏と彼の弟の秀五氏、さらに特別ゲストとしてウノマが来場し、シナリオ3の映像を交えての作品解説やクイズ大会でステージを盛り上げてくれた。※詳細は本号ニュースページ。

パルメキア大陸 東部地域全図

右の世界地図には、これまで明かされていなかったデストニア帝国主要部と万里の長城以北が、すべて描かれている。もちろん万里の長城以南の人々にとって、北の大地は未知の世界であり、高名なホーリィリバー（＝万里の川）を除いた地名は、いっさい記されていない——。

ソフトを持っているプレイヤーならば、CD-ROMを外したあと、その下にこの地図を見ることができるが、右では、そこにシナリオ1・2の各行軍の軌跡と、シナリオ3バトル15（今回攻略分）までの進軍ルートを矢印で表示してある。昨年の冬からたどり始めた長い道のり。その先はどこに続いていくのであろうか……。

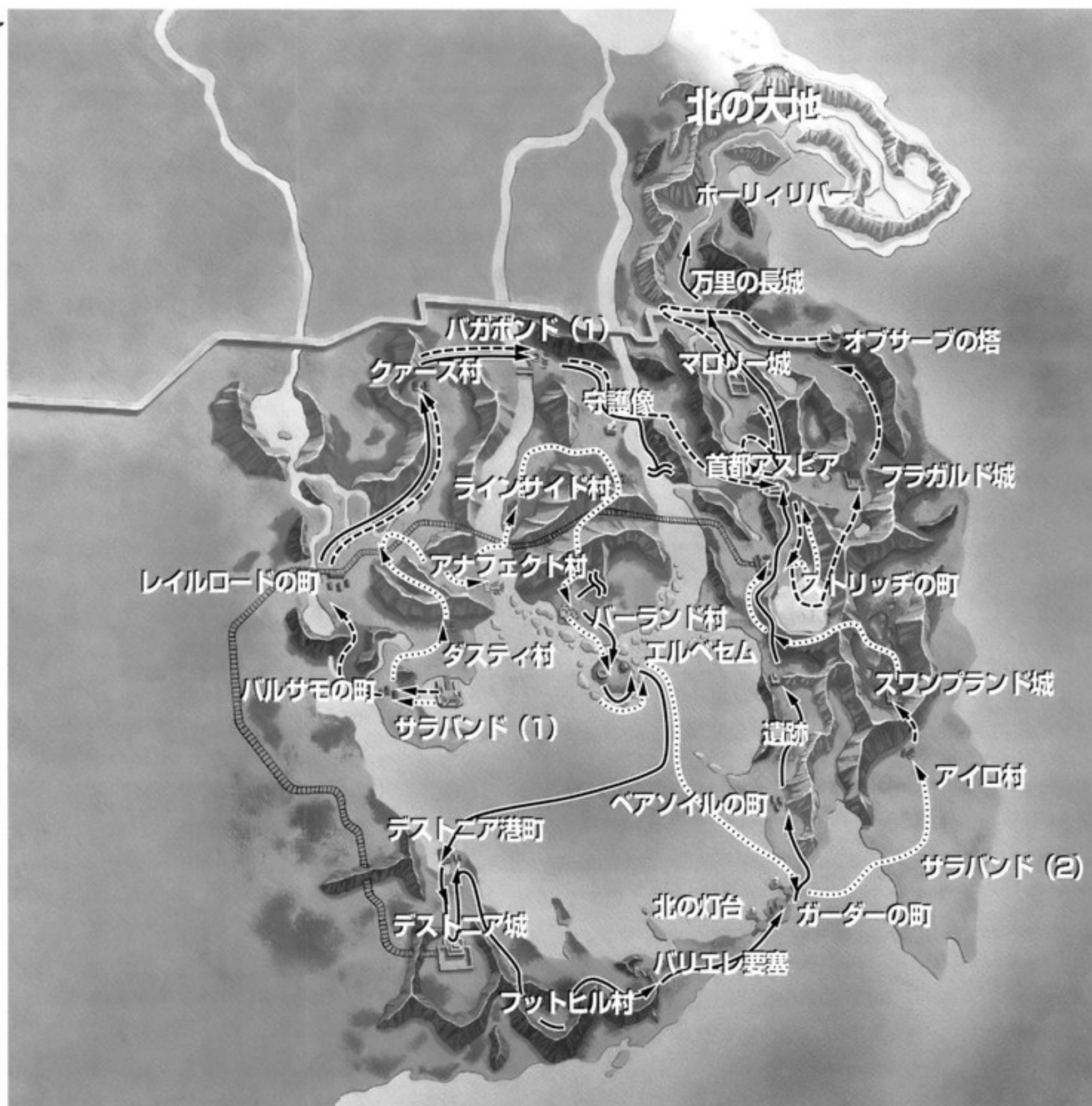
シンビオス軍進軍ルート（破線矢印）

メディオン軍進軍ルート（点線矢印）

ジュリアン(軍)進軍ルート（実線矢印）

最後に、今回のバトル14・15でも重要となった「相性」についてまとめてみよう。「フォースⅢ」のユニットは「剣は斧に強く、斧は槍に強く、槍は剣に強い」「弓は飛行兵に強い」というように持つ武器やそのユニット自身の種別、敵の武器や種類によって、防御しにくい相手や攻撃するのに有利な敵がいる。少なからず戦闘に影響をおよぼす相性は覚えて損はない。

敵ユニット弱点表

BATTLE1~BATTLE15 DATA

モンスター名	剣	槍	斧	弓	魔	神	獣
仮面邪教僧（茶）	△	●	×		●	●	
ペガサス邪教僧	×	△	●	●		●	
ハンターエルフ				△			
仮面邪教僧（緑）							
リザードマン	●	×	△				●
仮面邪教僧（赤）					●	●	
デストニア兵【槍】	−	−	−	−	−	−	−
シーフ	△	●	×				
ゴリアテ	△	●	×				
負の力の杖【飛行】	−	−	−	−	−	−	−
ヘルムクラブ							
ブラッドボーン	△	●	×			●	
グール						●	
キラーフィッシュ				●			●
ブローバー	●	×	△			●	
グリーンドラゴン				●			●
ホワイトドラゴン				●			●
シーフ	△	●	×				

モンスター名	剣	槍	斧	弓	魔	神	獣
デストニア兵	●	×	△				
エンパイアナイト	×	△	●				
メタルガンナー				△			
ブラックナイト	△	●	×				
デフェンダ	△	●	×				
大砲【弓】	−	−	−	△	−	−	−
城門【特殊】	−	−	−	−	−	−	−
邪教ゴーレム					●		
ベアソイル兵	△	●	×				
ウイングナイト	×	△	●	●			
ブラスローダー				△			
仮面邪教僧（黒）					●	●	
アスピニアメイジ							
マーセナリィ	●	×	△				
ギガントアーマー	●	×	△				
ヒルジャイアント	●	×	△				
仮面邪教僧（黄）							
プロフォンド	△	●	×				

モンスター名	剣	槍	斧	弓	魔	神	獣
ミノタウロス	●	×	△				●
ペガサスナイト	×	△	●	●			
レッドドラゴン				●			●
エキュアル	△	●	×				
仮面邪教僧（青）	△	●	×		●	●	
シーフ	△	●	×				
忍者（青）	△	●	×				
忍者（緑）				△			
忍者（紫）	△	●	×				
クダン	●	×	△				●
ヤシャ	△	●	×				
ヘルハウンド							●
ギガントアント							●
スラッシュバット				●			
バグベア							●
ヒドラ							●
ヘルサッキュバス				●	●	●	

表の見方——表では敵の弱点（その敵に対して有効な相性）を示している。剣・槍・斧・弓は武器の種類による相性を表し、以下、魔は破魔、神は神聖、獣は魔獣相性。記号は●＝戦う時、その敵に「！」マークの出る相性、△＝その敵と同じ武器、×＝その敵が味方を攻撃した時「！」の出る武器。なお、倒せないか、または特殊な倒し方が必要な敵の相性は「−」で表示した。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　GAME WALKER
03　Vジャンプ
04　電撃王
05　電撃PlayStation
06　ザ・プレイステーション
07　じゅげむ
08　少年エース
09　ゲーメスト
10　サターンファン
11　グレートセガサターンZ
12　電撃G'sマガジン
13　電撃SEGA SATURN
14　ニュータイプ
15　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

8 ライセンシー特集はどうでしたか？
01　大変良かった
02　良かった
03　良くなかった
04　興味はない
05　その他

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンソフトを10本まで選んで答えてください。

13 表3から、今後あなたが買いたいと思っているドリームキャストソフトを5本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

1　LANDMARK
2　東京ゲームショウ見どころチェック！　~'98 AUTUMN VERSION~
3　データステーション
4　セガサターン読者レース
5　ドリームキャストデータステーション
6　（ドリームキャスト特報）Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
7　（〃）プロ野球チームをつくろう！
8　佐藤博士プレゼンテーションレポート!!
9　ドリームキャストに38社が正式に参入を表明！
10　（ドリームキャスト特報）エヴォリューション
11　（〃）クライマックス　ランダース
12　（〃）ソニック　アドベンチャー
13　（〃）ちょーハマるゴルフ
14　（〃）セガラリー2
15　（〃）Dの食卓2
16　（〃）ブルー　スティンガー
17　（〃）July
18　（〃）北へ。White Illumination
19　（UBI特集）社長イヴ・ギルモ氏に今後の方針を直撃インタビュー
20　（ドリームキャスト特報）虹色天使
21　ドリームキャストNow
22　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!!
23　週刊土星時報
24　コミックサタマガ／サムシング吉松
25　（コラム）ポルトガルってとこ…
26　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
27　葉山宏治のメンズの帝国
28　「街」の掲示板
29　（攻略データ・フォーカス）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ3 氷壁の邪神宮
30　（続・緊急特集！）1998 AMショーリポート！　ニューゲーム最前線
31　（特別速報）REVIVE...~蘇生~
32　（特報）Girl Doll Toy
33　（特報）リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」
34　（特報）NOëL3
35　（特報）ウィザードリィ　リルガミンサーガ
36　（特報）機動戦士ガンダム　ギレンの野望　攻略指令書
37　（特報）バーチャコールS
38　（特報）Find　Love2～Rhapsody～
39　（特報）瑠璃色の雪
40　（特報）She'sn　シーズン
41　（特報）6インチまいだーりん
42　（特報）コットン　ブーメラン
43　（特報）ルームメイトW～ふたり～
44　NEW RELEASE TITLE 最新!!
45　（COMPLETE GUIDE 徹底攻略）機動戦艦ナデシコ　The blank of 3years
46　（〃）Pia♥キャロットへようこそ!!2
47　（〃）スレイヤーズろいやる2
48　（〃）ブラック／マトリクス
49　ルックルック　エルフ
50　ハロー！　カプコン
51　Sunny Side SNK
52　セガAM2研 EXPRESS WEEKLY
53　セガAM3研Rush!!
54　セガAM12研　FLATOUT!
55　箱崎の母的占い
56　裏技の極（きわみ）
57　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　通信対戦ケーブル
27　ドリームキャスト

表3　ソフトリスト

セガサターンソフト

001　アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～
002　アドヴァンストV.G.2
003　ウィザードリィ　リルガミンサーガ
004　ウイニングポスト3 プログラム'98
005　USドラッグチャンプ（仮称）
006　新世紀エヴァンゲリオン　エヴァと愉快な仲間たち
007　e'tude prologue　～揺れ動く心のかたち～
008　Girl Doll Toy
009　カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～
010　カプコン ジェネレーション～第5集 格闘家たち～
011　かもめ大作戦～女神たちのささやき～
012　激闘おったまげえる
013　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
014　サクラ大戦　帝撃グラフ
015　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.3
016　She'sn（シーズン）
017　6インチまいだーりん
018　Jリーグエキサイトステージ V1
019　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
020　SUPER301　SQ（仮称）
021　スタートリング・オデッセイシリーズ
022　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
023　ストライカーズ1945Ⅱ
024　制服～ハイスクールカウントダウン～
025　せがた三四郎　真剣遊戯
026　続 初恋物語　～修学旅行～
027　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
028　ダービースタリオン
029　ダブロー・イ・ゼロウ
030　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
031　DEVICEREIGN（デバイスレイン）
032　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）
033　七つの秘館　戦慄の微笑
034　NOëL3
035　バーチャコールS
036　バイオハザード2
037　バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」
038　ファーランドサーガ　時の道標
039　Find Love 2～Rhapsody～
040　ファルコムクラシックスⅡ
041　フレンズ～青春の輝き～
042　ボールディランド
043　本格花札
044　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
045　ミズバク大冒険
046　ミレニアムファイア
047　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
048　モニカの城
049　モンスターメーカー～ホーリーダガー～
050　よしもと麻雀倶楽部
051　リアルサウンド2　～霧のオルゴール～
052　リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」
053　THE RUINS（ルーインズ）
054　ルームメイトW～ふたり～
055　瑠璃色の雪
056　レクイエム
057　ROX－ロックスー
058　Warrz（ワーズ）
059　ワーズ・ワース

ドリームキャストソフト

001　エアロダンシング（仮称）
002　エヴォリューション
003　F-1 WORLD GRAND PRIX
004　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
005　北へ。White Illumination
006　クライマックス　ランダーズ
007　グレートバギー（仮称）
008　GODZILLA GENERATIONS
009　ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
010　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
011　紫炎龍2（仮称）
012　July
013　Speed Busters
014　SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）
015　セガ ラリー2
016　戦国TURB
017　SONIC ADVENTURE
018　ダイナマイトロボ（仮称）
019　ちょーハマるゴルフ
020　Dの食卓2
021　デジタル競馬通信「ショウマライザー」（仮称）
022　虹色天使
023　バーチャファイター3tb
024　はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうに一（仮称）
025　飛龍の拳列伝（仮称）
026　ブルースティンガー
027　プロ野球チームをつくろう！
028　ペンペントライアイスロン
029　メルクリウスプリティ
030　MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation2
031　モンスターブリード
032　Rayman2（仮称）

特集 NEW GAME最前線 1998 AMショーリポート

次の世代に向けて、多くの話題が集まった第36回AMショー。先週号のセガ新CGボード"NAOMI"大特集に続き、今週は、気になる話題をさらに追跡。全3部構成の内容はどれも見逃せないぞ！

特集 PART 1 サタマガ流 AMショー作品ジャンル別分析！

DC完全互換基板 NAOMI発表

カプコンやテクモといった、強力なライセンシィを引き連れての華々しいお披露目となったNAOMI基板。

今回NAOMIは3タイトルが発表されたが、NAOMI=DCでもあるので、DCに関しても初めてのプレイアブル出展となった。NAOMIの出展面積はセガブースの1/4ほどを占め、デコレーションもNAOMIロゴをふんだんに使用するなど、この新基板にかけるセガの意気込みは相当のモノ。

CG基板は高価すぎると言われている中で、比較的安価なNAOMIにはカプコンやテクモなどの10社がいち早く参入を発表。各メーカーの、今後の動向にも注目だ。業界の標準基板となれば、DCも活気づくはず！

セガ初のパッケージング基板
NAOMIはこの様にパッケージングされて出荷される。おそらくセガ初。

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
●セガ●11月稼働予定
●ガンシューティング
●2人協力プレイ可能
●NAOMI基板
開発進行度 50%

ダイナマイトベースボール98
●セガ●年内稼働予定
●スポーツゲーム
●2人同時対戦プレイ可能
●NAOMI基板
開発進行度 40%
本物と見間違うほどキレイ。

DCで遊べるのも時間の問題？
NAOMIで最も開発進行度が高いのがコレ。MODEL 3並のグラフィックだ。「家庭用でもこのぐらいのクオリティで遊べますよ」とは中川部長。

ブラッドバレット(仮)
●セガ●稼働時期未定
●アクションゲーム
●2人同時プレイ可能
●NAOMI基板
開発進行度 20%
セガブースで一番の穴馬？

参考出展の「バギー(仮)」がイイ感じ！

AM4研が参考出展した「バギー(仮)」が、ものすごくキレイで印象的。水の表現、光源処理など短いループにも関わらず見どころ満載で、恐らく、今公開されているDCデモの中でも抜群のクオリティ。

「ゲームというわけではなく、あくまでもNAOMIのデモ」とはAM4研松野部長のコメント。P112からのインタビューも必見。

P112へGO!!

AMショー会場チェキ！①

毎年華やかになるAMショー。会場で気になったモノをいろいろとまとめてチェックするぞ。

最近のAMショーは一般にも開放されつつあり、バンプレストブースには何とウルトラマンも登場。こんな演出は一昔前までは考えられなかったが、時代は変わりつつあるのだ。

他社のシステム基板は？

3DCG基板といえば、セガのMODEL 3、タイトーのWOLF、コナミのコブラ、SNKのHYPER NEOGEO64などがおなじみだが、性能の高さと値段の安さ、つまりコストパフォーマンスはNAOMIがダントツ。

またコンシューマ機と互換性のあるCG基板は、NAOMIだけではない。今回のショーでは、タイトーがPS互換基板を、セタがN64互換基板をそれぞれ発表。どのメーカーも家庭用を見据えた戦略展開を構想中で、これから先、ますます垣根は低くなるだろう。

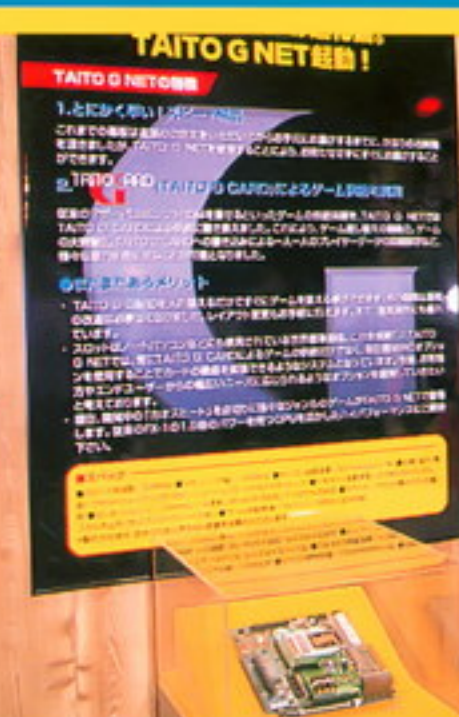
アレック64／セタ
N64互換基板。驚きなのがそのサイズで、とにかく小さい。ビスコブースで「スターソルジャー」と「イレブンビート」が、それぞれ出展されていた。

G-NET／タイトー
PS上位互換基板。今までソフトROMで供給されていたゲームが、これからはカードでデリバリされるとか。第1弾の「カオスヒート」は、10月稼働予定。

PART 1 サタマガ流 AMショージャンル別分析！

サタマガ独自基準による オススメの4タイトル

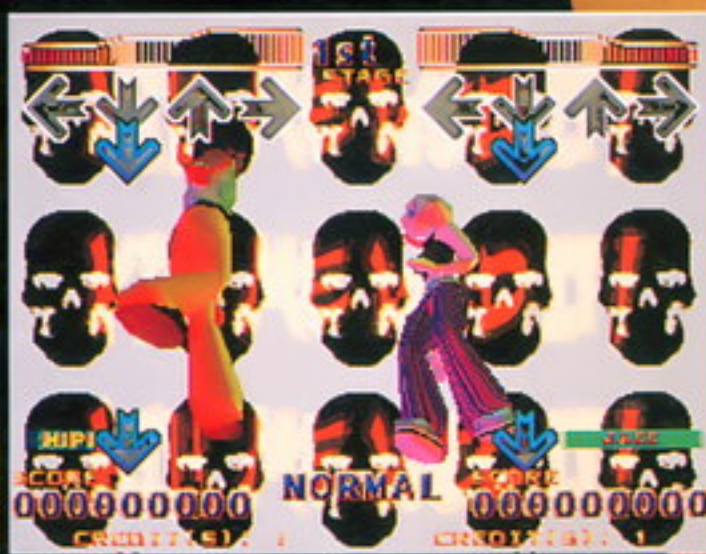
今回もいろいろなジャンルのゲームが出展されていたが、特に編集部イチオシタイトルが、コレ。どれも熱いぞ！

イエ～イ！踊れ～！

とにかく、一番オススメしたいのがコレ。筐体床下に設置されたフットパネルをダンスミュージックに合わせて踏むというシステムは、10年ほど前にあったファミコンのファミリートレーナーを彷彿させる。「ビートマニア」の亜流という印象を誰もが抱くだろうが、いざプレイすると、これが予想以上に楽しい。指示通りにパネルを踏むことは、すなわちクールにカッコよく踊ることを意味する。ギャラリーウケ狙いの目立ちたがり野郎にオススメしたい。

ブレイク必至！

こりゃ燃えるマジでオススメ！ ダンスダンスレボリューション

開発進行度 100%

●コナミ●近日稼働予定●ダンスシミュレーション●2人同時プレイ可能

音ゲーが絶好調のコナミ

ビートマニア 3rd MIX

アーケードでバカウケの「ビートマニア」最新作。海外レコーディングの新曲、ダブル・ヒドゥンプレイ、2Pバトルプレイなどなど、追加要素ももりだくさん。ファンの関心度は相当高かったようで、ギャラリーも非常に多かった。

●コナミ●近日稼働予定
●DJシミュレーション
●２人同時プレイ可能

開発進行度 100%

PS版が発売直前と言うことも手伝ってか、ブースは大いに賑わっていた。今回もヒット間違いなし？

スゴイ人！

どうせ「ビートマニア」の亜流だろうとタカをくくっていたら、これが予想以上に面白かった。例えパターンを完全に覚えてその指示通りにパネルを踏めるようになったとしても、それだけではちっともカッコよくない。「いかに華麗に踊れるか」という点にこだわるべき。

サタマガイチオシ ガンメンウォーズ／ナムコ

対戦がアツイ！

開発進行度 80%

●11月稼働予定
●シューティングバトル
●4人同時対戦プレイ可能

筐体のモニタ上に設置されたCCDカメラで自分の顔を取り込み、それがゲーム中のゼッケンとなる対戦シューティングゲーム。顔がわかるから、楽しさ倍増！

サタマガイチオシ クールガンマン／ナムコ

単純だけど面白い！

●稼働時期未定●ガンアクション●2人対戦プレイ

開発進行度 80%

西部のガンマンよろしく、空き缶を撃ち合うエレメカ。地面に光センサーがついており、それをめがけてトリガーを引くと床下のホッパーが作動して空き缶が舞い上がる。相手の陣地にそれを運び込めば勝ち。使っている部品はたいしたことなく、これはもうアイデアの勝利。面白いぞ！

サタマガイチオシ ボートレース2／セガ

参考出展

ドリフトが超リアル！

●稼働時期未定●メダルゲーム

メダルゲーム「エキサイトボート」の最新作。ボートが自由自在に動き、ドリフトもリアルに再現。当日はマスターゲームも披露するなどで、注目を集めた。この迫力を伝えられないのが本当に残念だが、この動きはマジでスゴイぞ！

スゴイ迫力！のハズなんだけど……

AMショー会場チェキ！②

とうとう物販の解禁！

一般に開かれたことを象徴していたのが、今年から解禁になった物品の販売。販促用のノベルティやグッズなどが各社のブースで売られ、コレクターは熱心にチェックしていた。中にはUFOキャッチャーの景品などを販売する会社もあり、好評を博していたぞ。

別会場ではチャリティオークションも。かなり高値で取引されていたアイテムもあったぞ。

セガブースの物販コーナーは、あの太正浪漫堂の出張所。AM・CS関係なく、セガグッズ満載。

AMショー会場チェキ！③

知らないゲームがいっぱい！ 隠し玉だらけの(笑)アタリブース

見たこともないゲームが多数出展されていた、アタリブース。日本の常識では考えられないアイデアが詰まったゲームが盛りだくさんだった。

ピザ配達ゲーム「ラディカルバイカーズ」。パ○ゲーのテイストが漂う。他にも「ベイパーTRX」など、洋ゲーがいっぱいだったぞ。

マンネリだなんて言わせない これからの、ネオ格闘ゲーム

毎年各社からリリースされる格闘ゲームのほとんどは3Dモノばかり。そんな中で「ジョジョ」は2Dならではのゲーム。さすがはカプコンだ。

「マンネリだ」「市場は飽きている」などと言われながらも、やっぱり格闘ゲームはAMショーのお約束。特にカプコンは「ジョジョ」「キカイオー」など良質のタイトルが多く、老舗の貫禄を見せた。下の3本もアツイぞ。

AM2研の「スパイクアウト」も、ついに完成。

ブラッディロア2/ライジング エイティング

開発進行度 100%

さらにスピーディに!

●9月稼働予定●3D対戦格闘

獣化することで攻撃バリエーションが増え、スピーディな展開が楽しめる変身格闘ゲーム。本作では新たに強力でド派手な演出の必殺技「ビーストドライブ」が追加されたぞ。「1」はPSで発売されたが、「2」はどうなる?

アシュラブレード/フウキ

開発進行度 100%

初心者向けのゲームシステム

●稼働時期未定●対戦格闘

最近の格闘ゲームはどんどん複雑化し、初心者には敷居が高くなる一方。しかし、この「アシュラブレード」は、攻撃ボタン3つに8方向レバーというシンプルな操作方法にも関わらず、多彩なアクションが楽しめる2D対戦格闘。武器の有無などの組み合わせで、シンプルながらも奥の深いゲームに仕上がっている。初心者はぜひ。

ファイティング レイヤー

ファイティングレイヤー/アリカ/ナムコ

開発進行度 26%

ストEXのキャラも登場!

●稼働時期未定●3D対戦格闘●システム12

ストEXのアリカとナムコの協力タッグが実現。初心者でも簡単に壮快感を得られるのはもちろん、上級者も満足いくゲームバランスとなっている。当日は、あの「双子サラ」がブースでコスプレしていたぞ。

ガンシューティングは どこもゾンビだらけ!?

定番となったガンシューティングも各社から出展されていたが、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」以降、特にゾンビ系が目立つようになった。

コーナーの都合で3タイトルしか紹介できないが、他にも「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」を始め、「オーシャンハンター」などのガンシューティングが数多く出展されていた。でも、やたらとゾンビ系が多くないか?

装飾が派手だった、「スターウォーズ」。

AM1研の「オーシャンハンター」は、ガンの振動がいいカンジ。海中の雰囲気は「ゲッドバス」を参考に? 次週からAM1研コーナーが復活し、攻略がスタート。

ビーストバスターズ セカンドナイトメア/SNK

元祖ゾンビシューティング!

●稼働中●ガンシューティング
●2人同時プレイ可能
●HYPER NEOGEO 64

開発進行度 100%

実はゾンビを撃つガンシューに関しては、こちらが元祖。3人プレイではなくなったが、3DCGとなって復活。ゾンビ対決はどこに軍配が上がる?

エヴィルナイト/コナミ

3人プレイで燃えろ!

開発進行度 100%

●近日稼働予定●ガンシューティング

ゾンビ系ガンシューでは後発だが、3人同時プレイや溜め撃ち機能などで差別化を図っている。途中で道が分岐してマルチエンディングとなるなど、何度もプレイを楽しめるゲーム内容となっている。

スターウォーズ・トリロジー・アーケード/セガ

開発進行度 60%

●今冬稼働予定●3Dシューティング
●MODEL3基板

映画そのままのグラフィック!

AM12研(旧分室)入魂の作品。映画そのままのグラフィックと音楽が、気分を盛り上げる。海外のギャラリーが多かったのが印象的だった。詳しくはP186にて。

AMショー会場チェキ!③

ステージ年々華やかに!

本来AMショーというのはトイショーや東京ゲームショウなどと違い、ゲームセンターを経営するオペレーター(業者)向けの展示会。だが近年は、ステージショーやキャラクターのグリーティングが行われるなど、だんだんと華やかになりつつある。

子供に大人気のピカチュウ。AMショーでこれはズルイ?

自動で動くドラえもん。つられた子供がカワイイね。

セガブースで最終日に行われた、光吉ライブ。詳しくはAM2研コーナーにて。

セガ名越・カプコン船水対談

バーチャファイター VS ストリートファイター構想!?

一般日のセガブースで行われた、セガ名越氏とカプコン船水氏の対談。新作の「スパイクアウト」「パワーストーン」の話を中心に、将来のアーケードゲームについて両者が語り合った。いつか合作が出るなんてことも?

パワーストーン初公開!

ミニスカポリス出動!

一般日にはTVなどで活躍中のミニスカポリスが登場。最新曲を披露したあと、スペシャルオークションでプライベートグッズを提供したぞ。

リーダー・来栖あつこポリス(左)は3年以上使い続けた目覚まし時計を提供。一時は「7万円!」との声も……。

王道復古！ 懐かしの名作が、甦る！

もはやお約束のリメイクものだが、特に今年は、あの歴史的名作たちが復活を遂げた。オールドゲーマーの狂喜乱舞してる姿が見えるね。

今年のAMショーで業界人の話題を独占したのが、「ガントレット・レジェンド」。面白い、つまらないは抜きにして、この名作が復活したことだけでもう満足！

ガントレット・レジェンド／アタリ

開発進行度 ？%

●稼働時期未定●アクションRPG
●4人同時プレイ可能

名作、再び！

あの名作が復活ということで、それだけで感動モノ。メッセージが例の変な日本語だったので、プレイできるのも時間の問題か？

グラディウスⅣ／コナミ

2Dにこだわったリメイク

開発進行度 ？%

●稼働時期未定
●横スクロールシューティング

アーケードとしては、「Ⅲ」以来9年ぶりの続編が登場。ゲームシステムはそのままに、大幅に強化されたグラフィックがプレイヤーの目を引いていた。シリーズのお約束ともいえる、モアイや火山面なども用意されていたぞ。

オペレーションタイガー／タイトー

ガンシューの火付け役！

開発進行度 100%

●9月稼働予定
●ガンシューティング
●JICシステム

マシンガン型シューティングゲームは「オペレーションウルフ」が業界初で、本作はそのシリーズ。ブルブル震えるマシンガンが壮快感を増幅させる。

今年はシューティングの当たり年？ センスの光る、名作多し！

一時期の衰退に比べ、かなり元気のよかったシューティング。会場でも多くの人にプレイされていたぞ。ひょっとして、新時代の幕開けか!?

最近では一部愛好家だけのモノ、なんて言われていたシューティング。しかし「グラⅣ」の復活に代表されるようにその存在が見直され、出展タイトルも多彩に。単なる続編ではなく、新機軸を盛り込んだ作品が見られたのも印象的だったぞ。紹介しているほかにも「ガンバード2」や「コットンブーメラン」などのタイトルも要チェックだ。

「ライデンファイターズJET」などの定番タイトルも数多く登場。

レイクライシス／タイトー

シリーズ最新作登場！

開発進行度 50%

●稼働時期未定●ロジスティックシューティング
●TAITO G-NET基板

人気シリーズの最新作。ランダムに生成されるマップや敵の配置、侵食率により登場する最終ボスなどの独特なシステム、さらに個人データが記録可能と新機軸満載だ。

パイロットキッズ／彩京

見た目はカワイイけど……？

開発進行度 30%

●稼動時期未定●横スクロールシューティング●MODEL2基板

「ゼロガンナー」に続く、セガMODEL2基板使用タイトルがコレ。基本は横スクロールの2Dだが、ポリゴンを活用した演出がイイ味だしていたぞ。コミカル＆ファンシーな画面は、女の子にもウケそうな感じ。参考出展ではあったものの、登場が楽しみタイトルだ。

弾銃フィーバロン／ケイブ

シンプルで硬派なシューティング！

開発進行度 100%

●9月稼働予定
●シューティング

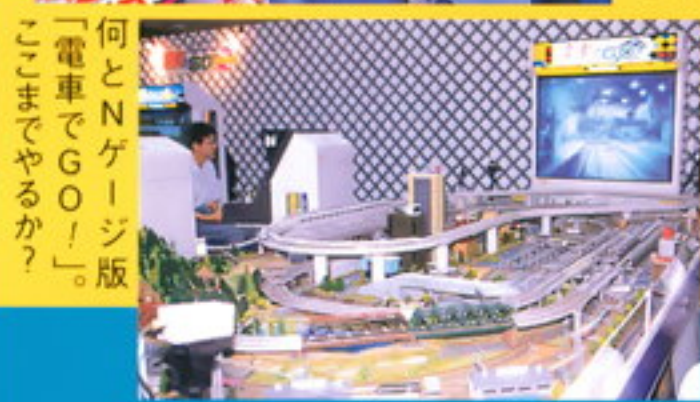
「怒首領蜂」などでおなじみのケイブが"原点復帰"をテーマに制作したタイトル。速いスピードの敵弾が、どこか懐かしさを感じさせる。会場ではスコアアタック大会も開かれて大盛り上がりを見せていたぞ。'70年代ディスコサウンド調のノリノリBGMもイイ感じだ!!

AMショー会場チェキ！④

エレメカ系は、やっぱり楽しいね！

エレメカ系ゲームはアイデア勝負なだけに、「コレはやられた！」的なタイトルが必ず出展されている。今回は顔写真を取り込めるカメラをつけた「レースオン！」「ガンメンウォーズ」に、アイデア賞をあげたい。

モニタ上に注目！

セガ「ストレスバスターズ」。ストレスの測定可能。

何とNゲージ版「電車でGO！」。ここまでやるか？

総評 NAOMIで市場はどう変わる？

プリクラに変わる、次の旗頭は？

一大ブームとなったプリクラ系自販機だが、今年はすっかり消沈してしまった。一方で、いまだそれらを主力商品に据えているメーカーもあり、やはりAMショーは各社の将来性と方針が垣間見えて興味深い。各社そんな新たなブームを見い出すべく暗中模索の中で、音楽という新しいジャンルを開拓したコナミに拍手。そしてNAOMI基板は業界の標準となれるか、もちろんこちらにも注目だ。

去年は制服の女子高生もたくさん見受けられたのだが、今年はほとんど姿を見かけず、寂しい限りだった。

ブームというのは、今はイケてても所詮は一過性。各メーカーは、早くも次の一手を考えている？

特集 PART 2 ついに動き出した

NAOMI™ 注目のタイトル

デッド オア アライブ2

開発者緊急インタビュー!!

先週号のAMショー・NAOMI緊急速報の中で、スクープした「デッド オア アライブ2」。今週はテクモのプロデューサーに直撃インタビューだ!

TECMO
テクモ「デッド オア アライブ」シリーズプロデューサー
板垣 伴信
TOMONOBU ITAGAKI

「デッド オア アライブ」シリーズのプロデューサーで、サターン版「1」の時以来、本誌ではおなじみの板垣氏。AMショーで公開されたデモ映像と「2」の現状について語ってもらったぞ。

――まずはAMショーで、いきなり公開された「デッド オア アライブ2」。今回の発表に至るまでの経緯などを。

板垣■今までも、「2」自体はずっと作っていたんですが、ハードのほうがそれに追いついてきてなかったんですね。だから、実際に実機に落とす段階の部分で、作業を今までずっとストップさせていたんです。そうこうしているうちに、チーム的には今回AMショーに出展した「プラスプラス」のほうが進められまして……。で、最近になってやっとNAOMIが借りられる状態になったんですね。実はそれ以前には、MODEL3も借りていたんですが、うちとしてはちょっと価格的に手が出せませんでしたから(笑)。そんなところへ、価格的にも性能的にもすごく魅力的なNAOMIが出てきたので、「2」の作業を再開することになりました。でも、実際AMショーに出すと決まったのは、本当に最近だったものですから(笑)、「プラスプラス」のグラフィック作業が終了したスタッフ達で約10日弱をかけて、今回の「2」のデモを作ったんです。

1999年版の「デッド オア アライブ」の姿

――以前、「プラスプラス」は、サターンの互換基板であるST-Vで作ると発表されていましたが、途中でPS基板へと変更されましたよね。そのへんで、セガファンの人達は、「2」がどのハードで出るか、非常に気になっていたようですが?

板垣■そのへんは、ちゃんと説明しておいたほうがいいでしょうね。うちは、プレイステーション版の「デッド オア アライブ」を今年の3月に出したんですが、このPS版の新キャラだったバースとあやね。実はこの2キャラが、思いのほかいいデキになったんですよ。で、「プラスプラス」を作るにあたっては、この2キャラを入れたいという、僕のわがままがありまして…。そうじゃないと、「デッド オア アライブ」の一番新しい部分は出てこないし、ファンの人達も本当の意味で満足してくれないでしょうからね。この2キャラを入れたかったことから、「プラスプラス」はST-VからPS基板に変更したという経緯があったんです。実はST-V版もすでに完成していたんですけどね(笑)。

――すると、「2」はセガさんのハードでやるというのは最初から決まっていたんですか?

板垣■最終的には、うちは全方位に向かっていますけど、NAOMIは僕が推したというのもありますね。まあ、そんな個人的な心情は置いておいても、NAOMIは性能面でも、コストパフォーマンスの面でも、今現在最高のハードであることは、誰もが認めざるを得ない事実だと思いますよ。

――まだ実作業がスタートしたばかりだと思いますが、現在「2」はどこまで形になっているんでしょうか?

AMショーで見れたデモ映像から「2」を推察する!!

←プレイステーション版「デッド オア アライブ」で登場した新キャラクターの1人、あやね。目にも止まらぬ数秒間、格闘モーションを見せた後、この決めポーズのシーンとなる。一見すると、ムービーかと思うようなハイクオリティな映像は、すべてNAOMI上で動く実機映像というから驚異的。このキャラが操作できるとは!

AMショー会場のテクモブースとセガブースとで流された「デッド オア アライブ2」のデモ映像。今回は、10月8日からアーケードで稼動を開始する「デッド オア アライブ プラスプラス」の開発と並行しながら、シリーズの開発チームである"チームNinja"のグラフィック担当者らが、約10日間弱で製作したという。登場するキャラクター、見たこともないステージ構成、そして映像のクオリティなど、わずか30数秒程度のデモの中には、数々のポイントが隠されている。今回は板垣氏の解説を交え、各映像を紹介しよう。期待が膨らむぞ!

全方位爆破?

「新システムの搭載により、デンジャーゾーンの恐怖と興奮がよりパワーアップ」するという「2」。「カベというフィーチャーを入れるなんて、なんかマンネリだよねと言うんじゃなくて、それをデッド オア アライブ流に最大限に生かしたい」とは板垣氏。戦いはさらに過激に!

多彩になるステージ

←「やっぱり背景が動くとカッコイイんで(笑)。「1」の時も背景を数カ所動かしたりして、動いてナンボという部分もありましたから、そのへんは正常進化しますよ」と語る板垣氏。ちなみにかすみのデモ(右)は「PS版のムービーで使用していたモデリングをさらにグレードアップしたもの」だとか。これが実機で動くのだ!!

そしてストーリーは?

板垣■1998年9月の段階で、「デッド オア アライブ」が持っているもの、すなわち「プラスプラス」のフィーチャーというものは、当然全部動いています。ただ、今回「プラスプラス」のリリースを半年遅らせたこともあって、本来「2」で入れようと思っていた要素が、結構「プラスプラス」には入っているんですよ。そういう意味では、今は「プラスプラス」から先の部分を作っている感じですね。

——実際に、NAOMIの開発をしてみての感想はいかがです?

板垣■グラフィック的には、ものすごく素直なボードですよね。例えば今業界で事実上の標準になっているマイクロソフトのソフトイメージがありますよね。あれで作ったグラフィックデータがそのまま動かせますから。とてもツールとの親和性が高いんですよ。以前は作ったグラフィックをいろんなパーツに分解してから作らないとダメだったんですが、NAOMIではそれがない。すごく作業の負担が削減できるんですよね。ちなみに、ドリームキャスト用には、Windows CEをベースにした開発ツールがあるんですが、業務用は業務用で、今まで基板を相手に作ってきた者には作りやすいものになっているし、家庭用は家庭用にといい環境が用意されている。セガさんは、全体的にバランスの取れたインフラを用意していると思いますよ。あと、NAOMIに関しては、解像度が上がっていますからね。今「プラスプラス」のデータをNAOMI上で動かしているんですが、現行機では「いい動きだね、それ」なんて言ってたようなモノが、NAOMIの解像度だとアラが見えたりしてしまうんです。そのへんNAOMIは細部まで手が抜けないなと感じてます。

——NAOMIで出るということはドリームキャストでも出るのでは?と期待しているのですが、そのへんは?

板垣■ビジュアルメモリがNAOMIのキャビネットで差せるようになることは、さっきも電話でセガさんからも聞きまして(笑)。クリアすべき問題はあるんでしょうが、興味は持っていますよ。ただ、ドリームキャストに関しては、もうちょっと気長に待っていてほしいですね。会社的にはまったくの白紙ということで。

——「2」を作るにあたっては、どのへんを進化させようといったキーワードやコンセプトはありますか?

板垣■「より楽しみやすく、より奥深く」ということでしょうね。やっぱり1999年に格闘ゲームをリリースしようとしているわけですから、もう普通じゃダメだと思うんですよ。もちろん「デッド オア アライブ」の基本システムはそのままに。そして、そこから先は今までの格闘ゲームの形をブチ壊してみるというのもいいかと思っています。ユーザーさんが、さらに広がるように作りたいですね。

——最後に、お約束の質問ですが、例のバストモーフィング(乳揺れ)は、「2」ではどうなります(笑)?

板垣■そうですね(笑)。バストにしても、なんにしても、"動き"は3Dゲームの"華"ですから。そのへんは、実際に動いた画面をお見せできるまで待っていただいたほうがいいでしょうね。期待していてください。

——今後の続報に期待しています。

(9月22日、テクモにて収録)

テクモのホームページでは、今回のデモについての製作秘話も見れる。NAOMI基板の実機で動作する「デッド オア アライブ2プロト」の映像をデジカメで収録したという証拠写真も。

→従来のゲーム機ではムービーとして扱うしかできなかったキャラクターのハイエンドCG。これがNAOMI上ではリアルタイムに動作させても、なお余裕があるというから驚きだ!

特集 PART 3

AM4研部長緊急インタビュー!

NAOMI™の秘密にさらに接近!

まだまだ続くセガの新戦略

AMショーでベールを脱いだセガの新CGボードNAOMIと、新型筐体の数々。特に衝撃的だったのは、ドリームキャストのビジュアルメモリの差し込み口が装備されたNAOMI筐体であった。今週はショーで公開され、話題をまいたAM4研製作の「バギー(仮)」の映像秘話を含め、セガの新戦略と未来像を緊急インタビュー!

MASAKI MATSUNO

SEGA

セガAM4研部長

松野 雅樹

「R360」など、体感ゲームシリーズをはじめ、セガを代表する数々の筐体を設計してきた松野氏。昨年セガの筐体設計部門であるAM4研の部長に就任。単なるビデオゲームを超えたNAOMIでの新戦略を語ってくれたぞ。

セガのアーケード世界進出を意味する NAOMI™ UNIVERSAL CABINET の登場!!

先週号でも紹介したNAOMI専用筐体。「NAOMIユニバーサルキャビネット」と名付けられたこの名前には「セガが日本のアミューズメント産業で実現したノウハウを世界に展開し、世界標準にしようというコンセプトが込められている」と松野氏は語る。VMSによる家庭との連動で、日本を超えた世界標準を目指す!

アナログスティックも!

ビジュアルメモリ差し込み可能!

11月27日に発売されるドリームキャストとの本格的な連動、そしてセガとして初めて、また業界としてもほぼ前例のないアナログジョイスティックのオプション対応など、NAOMI筐体は今までにない意欲的な設計となっている。高解像度31k対応のモニターも、現在他社メーカーを含めてほとんどなかったものだけに、実際にその画像を見比べれば、映像の美しさに驚くはずだ。将来は、差し込み口などの問題がクリアになれば、ドリームキャストのマイパッドを持参して使用するなんてアイデアも可能に?

――今回のAMショーでは、ドリームキャストとの連動を想定したNAOMIが注目を集めていましたが、AM４研さんは、NAOMIのどのへんの部分に関わっているんでしょうか?

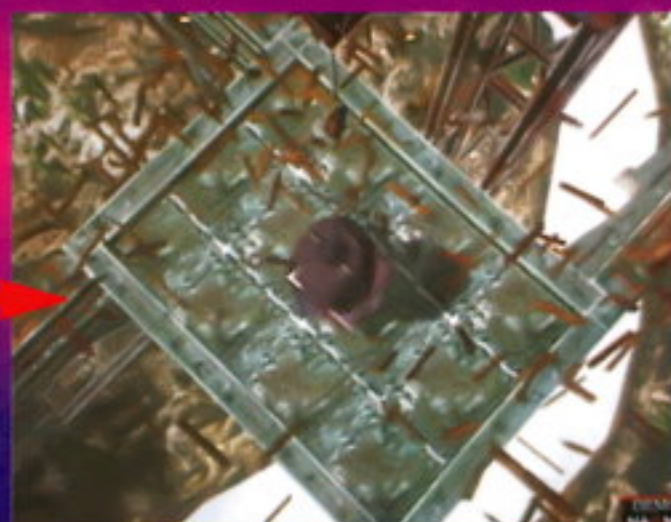
松野■まずは今回出展したNAOMIのキャビネットシリーズの設計ですね。ショーについて言えば、実はあのNAOMIブースのデザインやコンセプト出しも、うちの部署ですべてやっています。また、今回AM４研では、ドライブゲームの筐体で「バギー(仮)」のデモを制作して流してみたんですが、我々としては、NAOMIボードを単なるビデオゲームのボードとして捉えるのではなく、もっと違う形での“遊び”の提案をしていこうという計画もあるんです。

――AM４研さんというと、基本的にはアーケードの筐体設計部門というイメージが強いんですが、「バギー(仮)」の映像を見ると、非常に本格的で、いよいよビデオゲーム部門にも進出するのか?と驚かされましたが。

あのデモ映像はNAOMIのパワーの証だ！

AM4研製作「バギー(仮)」を見よ！

AMショーの会場でNAOMIの実機映像として、繰り返し流されていた「バギー(仮)」。従来のムービー映像を遥かに超越し、実写にも迫る美麗な映像を"リアルタイム"で描き出していたのには、ちょっとゲームに詳しい人間ならば、誰もが驚かされるほど、非常に鮮烈なものであった。本作の将来的なゲーム化の話はこれからとのことだったが、NAOMIのパフォーマンスを実感するには十分なデキ。今後の続報には目が離せないぞ！

「この映像はNAOMIから出力されています」との但し書きの後、動き出すバギー。実写に迫る光源処理、そして水の表現などにはNAOMIの可能性が！

敵を蹴散らして進むバギーの上空にはカウントダウンを始めた飛行船が巨大な重り(?)をステージに投下。これがすべて実機映像とはまさに驚異！

「NAOMIドライブ」というのはこのドライブ筐体の名前。「バギー(仮)」制作には「セガラリー」の実力者も参加している。

NAOMIのこのパッケージもAM4研の手によるモノ。製品としての扱いも本格的なのがわかる。

松野■あの映像は、会場でもいろいろ問い合わせを受けたんですが、ちゃんとオンボード、実機上でリアルタイムに動いている映像なんですよ。我々としてもNAOMIがオンボードでどれだけの映像が作り出せるパワーを持っているのか？　それを見せるために作ったと思っていただいていいと思います。基本的にNAOMIのパフォーマンスとしては、あの程度の表現能力は当然持っていますよ、ということを重点的に見せるために作れましたから、ある意味、非常に割り切れたんですね。それが良かったです。ですから、スタッフもプログラマーとデザイナーを含めて数人、製作期間も２カ月かかってないんですよ。

――あの映像は、将来的にゲーム化される予定はあるんですか？

松野■もちろんあります。それもそんなに遠くないうちに作ると思いますよ。ただ、今までのセガのAMのビデオゲームに類するようなものをやるつもりはないんですよ。AM４研自体、もともとキャビネットやメカニズムに特化したノウハウを持っていますからね。それを生かして組み合わせた何かを作ると思いますよ。

――NAOMI筐体には、ビジュアルメモリを差し込めるモノが実際に展示されていましたが、あれは今後すべての筐体に対応するんですか？

松野■NAOMIのキャビネットシリーズに関しては、基本的にすべて取り付けができるようになっています。ドライブ筐体もそうですし、今後登場予定のガンゲームにも基本的には取り付けられるようになっています。ただ、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」は、まだつかない予定ですが。

――ビジュアルメモリの差し込み口は耐久性とかの問題や、差したまま忘れる人がいるんじゃないかとかですね(笑)、いろいろ設計上の苦労もありそうですが、そのへんは？

松野■耐久性に関しては、やはり業務用ですから、かなりそのへんは意識した設計をしてあります。今回公開したアナログスティックも、コストは少々高めになるんでしょうが、あれは元々コンパネ部品ですからね。ソフトに対応して、取り替えやチョイスが簡単にできるようにする予定ですので、心配はないかと思います。また、NAOMIは汎用ボードなんですが、安いからといってチープな使い方をするだけに限定するのではなく、将来は高度な体感ゲームなどにも使用する予定です。今後はいろんな使い方が展開されると思いますよ。

――今後はセガ全社的に家庭用ゲーム機とのリンクも考えられますが、このへんはいかがです？

松野■今までも、CSとの連動は細かい部分で結構あったんですけど、今後は例えばうちとAM１研で作った「ゲットバス」をドリームキャストに移植しようというなら、コントローラーはどうするとかの開発にも積極的に参加するでしょうし、例えば最近は家庭用ゲーム機のパッドじゃないと、操作ができないというユーザーさんに対応して、パッドを差し込めるようにするとか、いろいろ考えてますよ（笑）。NAOMIでは「アーケードは面白いんだ」ということをいろいろ提案していけるんじゃないでしょうかね。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド２」に見る新技術の数々!!

「ハウス２」では従来の走査線関知による光学的なシステムではなく画面の光らない新システムを導入。

３タイプ用意された「ハウス２」の筐体の中でも一番注目を集めていたのが「ロスト・ワールド」でもおなじみのこのシアター型。実はこのタイプは、海外での評判が非常に良いため今後は本格導入予定とか。カップルにもオススメ？

ファルコムファンだけではなく、
全く新しいユーザーをもその虜にした
「ファルコムクラシックス」。
その第二弾「ファルコムクラシックスII」がついに登場。
今回収録されている作品は
「イースII」と「太陽の神殿〜アステカII」。
特に「イースII」は前作収録作「イース」の続編であり、
物語はここで完結する。
はたして、冒険の旅の結末で
アナタを待っているものは…？

ファルコムクラシックスII
Falcom Classics II

1998
10・29
THU
発売

ファルコム史に
燦然と輝く名作2本を、
ワンパッケージに!!

イースII
前作収録作「イース」の続編。秀逸なシナリオと魅力的なキャラクターによって、多くのユーザーの注目を集めた。

太陽の神殿〜アステカII
アイコンシステムを生かしつつ、美麗なCGで甦ったミステリアスアドベンチャーゲーム。

㊢情報

1
2つのバージョンで同時発売！

プレミアム限定版 ￥6,500（税別）
［CD-ROM+音楽CD］
- ゲーム中の音楽をすべて収録した音楽CD付！
- 限定版オリジナルの画像ファイルを収録！※
- 限定版オリジナルピクチャーレーベル！

通常版スペシャル版 ￥5,800（税別）
［CD-ROM］
- 通常版オリジナルの画像ファイルを収録！※
- 通常版オリジナルピクチャーレーベル！

※パソコンで見ることができるファイルです。サターンではご利用できません。

2
サターンの能力をフルに活用したアレンジ!!
- グラフィックやBGMは、オリジナルのテイストをいかしつつ全て作り直している。
- 「イースII」のオープニングとエンディングにムービーを、ゲーム中イベントシーンの会話に声優を起用。より感情移入したプレイが可能。

日本ビクター株式会社
※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。
マルチメディアソリューション事業部 〒113-0033 東京都文京区本郷3-14-7 ホームページ http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html

Falcom

SEGASATURN

もういちど、逢いたかった…

3

イースキャラクター オリジナルテレホンカード プレゼント!!

'98年末までに、同梱の愛用者ハガキをご返却いただいた方の中から、抽選で1000名様にオリジナルテレカをプレゼント。

ファルコム クラシックスII

※当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。
※デザインは変更になる場合があります

緊急発売!!

大好評の前作『ファルコムクラシックス』、サタコレで登場!!

好評発売中!!
標準価格 ¥2,800(税別)
T-31506G

ファルコムの名作RPG3作品が、ワンパックになった『ファルコムクラシックス』。この豪華ソフトが、なんと今秋、IIの発売に先がけてサタコレシリーズとして登場するのだ。しかもこの中の収録作品「イース」のセーブデータを、『ファルコムクラシックスII』でロードすると、声優の音声付で「イース」のイベントをいくつか見ることができる。ファルコムクラシックスIIを100%楽しむためには、ゼッタイ見逃せない!!

SEGASATURN COLLECTION
サタコレ
ファルコムクラシックス
Falcom Classics
Victor・JVC

特別速報

REVIVE…（リバイヴ） ～蘇生～

●データイースト●対応機種未定
●価格未定●1999夏発売予定
●トラップアドベンチャー

希春の失踪
平穏だった日常は、一瞬にして消え去った

トラップアドベンチャー最新作!!

トラップアドベンチャーのスタッフが再び結集し、制作した最新作の情報をキャッチ！ ストーリー、キャラクターの新着情報に加えて、開発者インタビューも決行。見どころ、ゲーム内容、キャラクター誕生秘話など、どこまで情報が明かされるか？

トラップアドベンチャーという新ジャンルを生み出したスタッフが手がける、シリーズ最新作「REVIVE…（リバイヴ）～蘇生～」。トラップアドベンチャーとは閉鎖された空間に仕掛けられた数々のトラップを、アイテムを駆使して解除していき、共に閉じ込められた女の子達と共に密閉空間からの脱出を目指すゲーム。本シリーズ独特のシステムである、トラップの解き方でストーリーが変化していくTDS（トラップディバージェントストーリー）が「REVIVE…」でも採用されているらしい。

今回のストーリーは、主人公の義理の妹、希春が失踪したところから始まる。共に高校に通いながら過ごす２人の生活。その平穏な毎日に幸せを感じていた希春がなぜ突然姿を消したのか？

やがていくつかの事実が判明し、主人公は希春の行き先が、海に面した研究施設──海洋開発推進興業──であることを突き止める。施設へ急ぐ主人公は、そこで想像を絶する出来事が待ち受けていることをまだ知らずにいた……。

機種未定タイトル REVIVE…～蘇生～

潮風が運ぶ、少女たちの叫び……そしてて哀しみ

キャラクターデザイナーはアニメーションの原画等で有名な「うめつゆきのり氏」。うめつ氏の描くキャラクターがどう動き、どんな表情を見せるのか、このイラストから想像を膨ませてほしい。

水谷菜緒

輝く笑顔は元気そのもの

身長：170cm　体重：55kg
B83・W60・H85
体育系のクラブに所属している、高校3年生。勝ち気で男勝りなところもあり、ショートヘアも、彼女の活発さを象徴しているようだ。性格は極めて明るく、快活な女の子。

高野玲子

大人の魅力が溢れ出す

身長：169cm
体重：52kg
B88・W56・H85
大人の色気を漂わせる、社交的で知的な女性。職業は研究員。切れ長の目、スタイルのよさから、主人公の憧れの女性らしい。

小川希春

主人公を兄と慕う義理の妹

身長：163cm、体重：47kg、B80・W56・H81
本作のヒロインであり、主人公の義理の妹という重要な役割を担う。現在は高校3年生。温厚な雰囲気の表情から見てもわかるとおり、性格は大人しく真面目。義兄である主人公を密かに慕っている。

穂高山月

気弱なメガネっこ

身長：153cm、体重：41kg
B77・W55・H79
気弱そうな雰囲気や容姿そのものの泣き虫な女の子。人見知りが激しいため、主人公も手をやかされそうだ。最年少の高校1年生。

システムの内容は？ ストーリーは？ 気になる話はインタビューでチェック！

REVIVE…（リバイヴ）～蘇生～

東京ゲームショウ

TGS直前！スペシャルイン

テーマは「愛」、家族、兄弟、恋人。人は助け合いながら生きていくんです

プロデューサー
山本良博氏

本作のプロデューサー。代表作は「ヘラクレスの栄光Ⅲ」「メタルマックスリターンズ」などRPGが多い。前作の絵コンテも手がけていた。

ディレクター
高橋広志氏

前作から引き続き、ディレクターをつとめる。代表作はスーパーファミコン版「ファイターズヒストリー」シリーズなど幅広く手がけている。

同じ労力をかけるならまったくの新作を

――まずタイトルの「REVIVE…～蘇生～」の意味を教えてください。

山本　ゲーム内容から引っ張ってきました。「蘇生」の意味ですが、何が蘇るのかは、ゲームをやっていただいて理解してください。でも、ゾンビが出るわけじゃないですよ（笑）。ちなみに「蘇生」には元気が出る、元気付けるという意味もあるんです。今のところは、そのあたりから考えていただければ。

高橋　「REVIVE…」という英文字にしたのも、前のイメージを払拭したいなというところもあって、日本語のものを最初に持ってくるのをやめたんです。で、何かピッタリくるものをと考えてこのタイトルにしたんです。

山本　それにね、個人的にも続編ものの「2」や「3」とかって嫌いなんですよ。同じ労力をかけるなら、新しい物を作りたいですからね。

――ストーリーに合わせて、舞台も大きく変わったようですが。

山本　海洋開発に関する研究所です。現代から1、2年後程度の近未来という設定なので、研究所の中にある機材や道具も、今あって不思議じゃないものを用意しようと思ってます。

高橋　プレイヤーがキャラクターと話を進めていくとき感情移入ができないと、気持ちも動きませんからね。

山本　レーザーガンなんてアイテムは絶対出てこないんで。（笑）

――トラップの解き方も変わります？

山本　研究所なので専門的なアイテムも出てきますが、プレイヤーが知っている日常的なアイテムで解けるようには考えています。でも、すごい精密機械で、髪の毛1本で動かなくなっちゃうようなものも……（笑）。

高橋　前シリーズの「ガムつき棒」みたいな、アナログなアイテムも用意しようかな、とも考えています。

もっと自由度の高いゲームしたい

――前シリーズから変わる部分は？

山本　全体的にボリュームアップして、トラップは前シリーズの1.5倍くらいにはなる予定です。トラップの数が増えるのはもちろん、今回はもっと自由度を上げたいと。

高橋　TDSに関しては、本来はもっと多様に分岐させるはずだったんです。ストーリーを1本にしたほうがわかりやすいという意見や、時間的な制限もあったので。前シリーズは熟成されないまま、世に出てしまったというイメージが強いんです。

山本　極端にいえば、ひと部屋だけでいろんなものを動かせるような濃密なギミックをしかけたかったですね。それから、ストーリーに直接関係ないトラップとか、お遊び的な部分ももっと入れたかったですね。

高橋　反省点としては、ユーザーからのアンケートの中にセーブできる場所が少ないという意見が目立ってたので、今回は増やそうと思っています。でも、どこでもロードできるようにはしないつもりです。失敗したらリセットというのは1回目のプレイではやってほしくないんです。失敗したらやり直しじゃなくて、その経験を2回目に生かすとか。まず1回目は通して遊んでほしいですね。

ギャルは使っているけど中身は真面目なゲームです

――登場キャラクターの人数は？

高橋　今回は発表した4人以外のキャラクターについてはまだ秘密ですが、老若男女合わせて10人以上います。やっぱり端役もいないと、華が引き立ちませんからね（笑）。

――そのキャラクターデザインをうめつさんがやることになった経緯は？

うめつ　5月頃に依頼の電話がありまして、とりあえず話を聞きましょうと。で、お会いしたら、こちらの仕事の事情を理解してくださったもので、引き受けるに至ったんです。

――うめつさんのゲームの第一印象は？

うめつ　暗めだなって印象が強いですね。ただ、その中にしっかりテーマが存在しているし。言うなれば、シリアスアドベンチャーですかね（笑）。女の子は使っているけど、いたって真面目。男に対して、都合のよい女の子ではなく、わがまま言ったり、泣いたり、女の子のそういう感情がちゃんと読み取れる。そういう意味で、面白そうなゲームだなと。

――男女問わず、あらゆるユーザーが楽しめると。

うめつ　パッケージにしても、男性だけじゃなくて、女性にも買いやすい感じにはしたいと思ってます。自分の絵は一部の方々にウケてますけど（笑）、そのへんをシナリオとかで盛り上げて、オシャレな感じにしてもらいたいと思います。

――キャラのイメージは発表されているもので決定なんでしょうか？

キャラクターデザイン
うめつ ゆきのり氏

アニメーター。劇場版「サイレントメビウス」をはじめとした人気アニメの原画を手がけている他、パソコン雑誌「メガストア」などの表紙では長年支持を集めている。ゲームキャラのデザインも人気が高い。

直筆 サイン色紙プレゼント

インタビューにて、その席でうめつ氏が自画像の代わりにと描いて下さったイラスト色紙を1名様にプレゼント。ハガキには「REVIVE…」に対する期待やインタビューの感想などを書いて送ってください。

プレゼント応募先：〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部　「REVIVEに期待！うめつ氏の色紙ください」係まで

タビュー

うめつ　今回発表したものは、開発者の方から現在までのキャラクターのイメージや性格といったものを指示してもらい、そこからイメージしてデザインしました。でも、ゲームの内容は自分自身にもすべては公開されていないもので。だからシナリオが完成した後に、今設定されている服や髪型をゲーム画面ではこう変えようという話があるかもしれませんし、ショウで販売するグッズに描いた絵もゲームの中では変わるかもしれません。

全員で１つのものを作り上げているから……

――うめつさんも開発のほうにかなり関わられているようですね。
山本　原画屋さんというくくりではなく、同じゲームの開発に携わって、同じ目標で仕事するわけですから、それぞれの意見を取り入れて、満足するものにしていきたいですからね。
うめつ　絵描きだから、他のことは蚊帳の外じゃなくて、同じクリエイターとして見てもらえたのがうれしいです。言われたものを描いているだけじゃ味気ないものですから。こうして意見を交換して、よりよいものにできるのでは、と思っています。

テーマは恋愛、家族愛、兄弟愛……いろんな“愛”

――最後にこのゲームのテーマを。
高橋　テーマは愛ですね（笑）。
山本　かなり意味が広いですよね。恋愛もあれば家族愛、兄弟愛もある。今回は身近にいる友達や、兄弟、家族のつながりとその中にある「愛」が表現されるんじゃないかと。なんといっても、このゲームは「人を救う」のが目的ですからね。家族も兄弟も助け合いじゃないですか。人間は１人じゃ生きていけない、というのが今回伝わっていくんじゃないかと思いますよ。

機種未定タイトル　REVIVE…　リバイヴ　～蘇生～

東京ゲームショウ'98秋データイーストブースで
プレミアムグッズをゲットせよ！

ゲームユーザーにとって、この秋最大のビッグイベント「東京ゲームショウ'98秋」。ここで、データイーストブースの見どころを事前チェックしておこう。まずはデータイースト人気シリーズの新作が目白押しの出展タイトル。その発表に合わせて、カタログ以外にも配布グッズが盛りだくさんだ。そしてブースでは、「マジドロゲーム大会」や内容が当日まで極秘の「シークレットステージ」といったイベントや、「REVIVE…セル画、原画展」「神宮寺の歴史を振り返る」など展示物にも注目したい。そして、男性諸君の密かな楽しみ、ブースに華をそえるコンパニオンの衣装も、セクシー度がグレードアップ！　今回のゲームショウは、まずデータイーストブースに走るべし!!

出展タイトル

機種未定	REVIVE…～蘇生～
	探偵神宮寺三郎7
PS（参考出展）	探偵神宮寺三郎noW&thEN（仮称）
SS	マジカルドロップⅢ　とれたて増刊号！ TGSバージョン（サタコレ）
	サイドポケット3（サタコレ）
ドリームキャスト	ちょ～ハマるゴルフ（セガブランド）

特製！ TGS配付グッズ

出展タイトルの数に合わせてか、配布物の多さも目を見張ります。配布物は１日４回にわけて配布。当日はブースで時間をチェックしてバッチリいただき!!

トレカ入りポケットティッシュ（REVIVE4種・神宮寺3種・マジドロ2種・ゴルフ1種）
うちわ（REVIVE、神宮寺、マジドロ、ゴルフ各1種）
REVIVEプレミアムセル画セット
謎のブリキグッズ　各種
データイーストGAME＆GOODSオールラインナップカタログ

超人気

超人気コンパニオンコスチューム先行公開！

どう？　体のラインがバッチリ見える、今回のコスチューム。前回の優勝メーカーとして、秋も気合い入りまくり！

ちなみに前回は？

データイーストグッズはここで入手
「DEMART（デーイーマート）」オープン

物販コーナーでは、データイーストゲームグッズの店「DEMART」をオープン。ゲーム発売に先駆け、キャラクターグッズを販売する。最新作「REVIVE…」をはじめデータイーストの看板ゲーム「マジドロ」「神宮寺」シリーズ、そして「慟哭」のグッズが勢ぞろい！　ほとんどがゲームショウ限定グッズとなっているので、プレミアムは必至だ。注目の「REVIVE…」グッズは、もちろんうめつ氏の描き下ろしイラストを使用。今回紹介した４人のイラストが入ったグッズだ。各ゲームごとのお得な福袋は、数に限りがあるので、欲しい人は早めに購入することを、おススメするぞ。

品名	価格
●REVIVE…～蘇生～グッズ	
REVIVE下敷き	￥500
REVIVEクリアファイル2枚セット	￥700
REVIVE手提げ紙袋	￥1,000
REVIVEマグカップ	￥1,000
REVIVEマウスパット	￥1,500
REVIVEテレカ2枚セット	￥3,000
REVIVEホログラムテレカ	￥3,000
REVIVEZippoライター（シリアルNO.入り）	￥8,000
REVIVE初登場記念限定福袋	￥10,000
（上記のREVIVEグッズが満載。限定500個）	
●マジカルドロップグッズ	
マジドロクリアファイル2枚セット	￥500
ねこフォトファイル	￥600
ねこペンケース	￥800
ねこ小銭入れ	￥800
ねこ手提げ紙袋	￥800
ねこクリアシステム手帳	￥1,000
フールストラップ	￥800
フールTシャツ	￥2,000
ねこまんまセット	￥2,000
マジドロ5周年限定福袋	￥2,000
（上記のマジドログッズが満載、限定300個）	
●探偵神宮寺三郎グッズ	
神宮寺名刺ケース	￥500
神宮寺陶器灰皿	￥800
神宮寺テレカ2枚セット	￥3,000
神宮寺システム手帳＆ボールペンセット	￥4,000
神宮寺オリジナルリストウォッチ	￥6,000
●慟哭そして…グッズ	
慟哭ストラップ（笹本梨代）	￥800
慟哭ストラップ（青木千砂）	￥800
慟哭ファイナルエディション福袋	￥20,000
（限定100袋の販売）	

グッズはすべてうめつ氏のイラスト入り

グッズには上と右にあるイメージイラストが描かれている。今からこの４人に注目！

ZIPPOライター

100個限定と即完売が予想されるライター。「REVIVE…」はディフォルメされた希春が、描かれたとってもキュートなデザインなのだ。

ゲームショウに行けない人に朗報！：今回紹介したグッズがゲームショウ以後でも以下の場所で販売されるぞ。ショウに行けない人もチャーンス！　日時はこれだ!!　●10月17日：ゲーマーズ池袋店（池袋）●10月18日：メッセサンオー（秋葉原）●10月25日：新宿西口ヨドバシカメラTVゲームコーナー●11月１日：ソフマップ大阪４号店●11月15日：ドルフィン山本（名古屋）

SEGA SATURN PRESS!!

セガサターンプレス　サターンソフトのホットな情報を完璧網羅!!

特報 SPECIAL REPORT

●SPECIAL REPORT 見逃せない！ 期待作の新着情報が満載だ!!

発売間近!! COMING SOON SOFT

●COMING SOON SOFT 発売直前ソフトをピックアップ!!

最新!! NEW RELEASE TITLE

●NEW RELEASE TITLE 気になるゲームの続報を追っかけ!!

徹底攻略 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

●COMPLETE GUIDE

やりこみ派のために、お役立ちデータ付きで徹底攻略!!

Girl Doll Toy
ガールドールトーイ

特報 SPECIAL REPORT
完成度40%

●ザウス
●12月発売予定
●6,800円
●アドベンチャー
●18歳以上推奨

アンドロイドに「愛」はめばえるのか？

パソコンで発売され、好評を博した美少女アドベンチャーが登場する。感情を持たない女性型アンドロイド「エリカ」を愛してしまった主人公サトル。彼女に感情を与えるために、さまざまな困難を乗り越えながら完全な「人間」に育てていくことが目的となる。世界観はそのままにシナリオはサターン版用にリニューアル。パソコン版をプレイした人も、あらためて楽しめる作りになっている。ゲーム中には多くの女の子が登場し、彼女たちとの恋愛要素や、ちょっぴりエッチなイベントもたっぷり。キミだけの恋愛物語を楽しもう。

もちろん他のコとの恋愛も!?

今回紹介している2人以外にも、多くの美少女が登場。主人公とのちょっとエッチな絡みもあったりするのだ。

あらすじ

主人公、サトルは工業大学の中でも屈指の名門校である萩工大の2年生。趣味はプラモデルとコンピュータで、最近はフィギアに凝っていたりする。彼の通う大学には、アンドロイドの実用化研究で数々の実績をあげ、アンドロイド量産の研究を行っている、世界的にも有名な丸山教授の研究室があり、彼もその研究室の研究生なのだ。もちろん、現在もその研究は進められているのだが、西暦20XX年の工学技術をもってしてもアンドロイドに"感情"を持たせることができず、実験は失敗を繰り返していた。サトルがいつものように、失敗作「エリカ」を高周波焼却炉で処分しようとしているところで同じ研究員のアザミと会い、実験体を持ち帰ってみることをすすめられる。かくしてサトルは、自分の力で「エリカ」を改造し、完璧なアンドロイドを作ることを試みることとなった。しかし、サトルはエリカに対して、しだいに「愛情」を抱き始めてしまうのであった……。

主人公を取り巻く登場人物たち

実験体アンドロイド エリカ

萩工大の丸山研究室で作り出された、アンドロイド実用化研究用実験体。主人公の目的は、感情を持たない彼女に感情を植え付けることだが、徐々に……。果たして彼女は、感情を持つ「人間」に生まれ変わることができるのだろうか？

アンドロイド研究室の研究員 アザミ

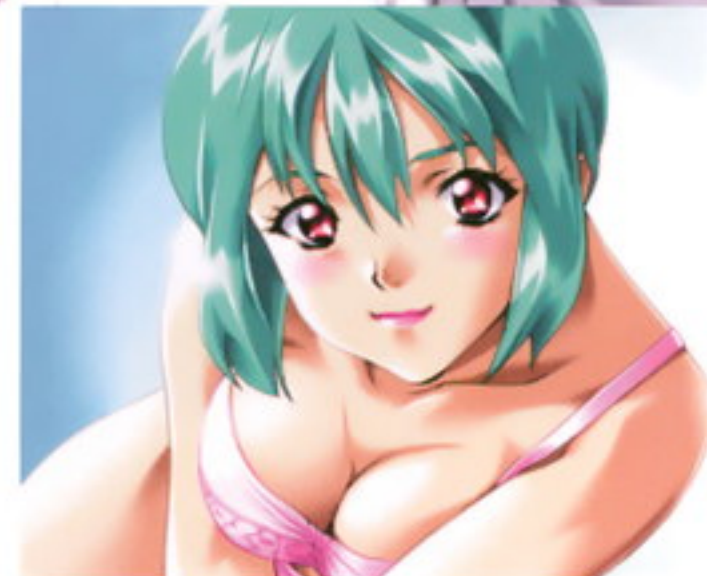
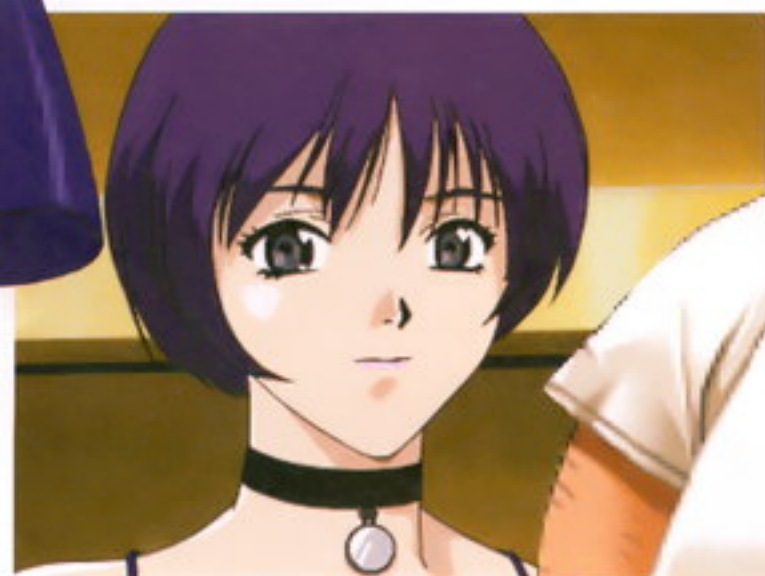
主人公と同じ丸山研究室に所属する研究生で、主人公に「エリカ」を生まれ変わらせる提案をした張本人。今時の大学生っぽいルックスで、B88、W60、H89とプロポーションも抜群。人なつっこく世話好きな性格の、優しい女の子だ。

アンドロイドの権威 丸山教授

アンドロイド実用化の研究では、世界屈指の実績を持つ萩工大の教授。見た目に似合わず花についても詳しい。

主人公のよき(?)協力者 秋山店長

萩工大OBにして、ジャンクショップ「秋山商会」店長。改造に必要なパーツを変わった交換条件で譲ってくれる。

※画面はパソコン版のものです。

化石に刻まれた時の流れに思い

　この作品を貫く“変化”というテーマ。これはさまざまなファクターに関連している。たとえば、主人公が夏の１カ月間を採掘に費やすほど情熱を注ぐ“化石”。これは地層の中で長年月をかけて、生物の遺骸の組成物質が鉱物と入れ替わったものである。つまり、生命活動を営んでいた時の姿をとどめたまま、違う物質に“変化”した結果だ。もう１つはシナリオの“変化”。たとえば何度目かのプレイで、１回目と同じような順番で同じ場所に移動しても、必ずしも同じ展開になるとは限らない。というのも、主人公の選択や行動、各人物たちと会った回数といった要素がからみあっており、それらが微妙に違っているだけでもさまざまな“変化”を見せるからだ。加えて、２回目以降で新たに発生する展開も存在するので、プレイするたびに必ず何らかの“変化”を目の当たりにすることだろう。

特報 SPECIAL REPORT

Summer Waltz
海へ
リアル麻雀アドベンチャー

あのリアル麻雀シリーズの女の子たち７人と、夏のリゾート地で楽しく過ごせちゃうということで、早くも注目を集めているアドベンチャー。バラエティー豊かなシナリオ、多彩な展開をもたらすATSの会話など、見所もいろいろだ。

リアル麻雀アドベンチャー 「海へ～Summer Waltz～」

●セタ●11月５日発売予定
●6,800円●アドベンチャー●全年齢推奨

をはせてみませんか

晶

ふふふ……まあね。

自然とのふれあい
森林公園

広場や並木道、噴水といった、静かにくつろげるスポット。ボートに乗れる池もあり、デートにも最適。

ゆかり

だって……
念願がかなって、ようやく
この浜ヶ崎へ来ることができたんでしょ？

みんなの出発点
高阪

主人公らが１カ月滞在するのは、高阪という宿。浴場に備わっている談話スペースは交遊に最適。

ドカ

タマミ

むきぃ〜っ！
こんなスイカ……
こうしてやる、こうしてやるっ！

心も焦がす
砂浜

日中は遊泳、甲羅干し、スイカ割り。夜は花火や露店と、浜辺はまさに夏のイベントの中心。

【丞】まずは、シャツを選ぼう。
うーん、どれがいいんだろう？

駅前には映画館や喫茶店などが並ぶ商店街がある。写真はブティックで服を選んでいるところ。

若者でにぎわう
商店街

【晶】へえー、丞くんって
見かけによらず、いいセンスしてるね。
これ……すっごくいい感じだよ。

オレ

昔の人はサメの歯の化石を……
『石の舌だと言っていたんだってさ。』
『死神の爪だって信じていたみたいだね。』

化石のロマン
博物館

化石を豊富に出土する浜ヶ崎ならではの観光施設。主人公が参加する化石グランプリもここで催される。

静謐の大地
山

郊外には時代小説「刀匠の息子」の舞台になった山が。

クリス

友成は、せんべつの月鈴を握り締めて、
この山道を泣きながら、登っていたのね。

かき氷
生ビール
かき氷

みづき

あれ、弘彰くん。
……今日はよく会うね。

憩いの場
海の家

海で遊んだ後は、ここで休憩。冷たいものもあるよ。

オレ

何だか、こうやって、
本に熱中しているゆかりさんを
横から眺めているのも悪くないなぁ。

沈思黙考
図書館

浜ヶ崎に残されている“人魚の伝説”を調べるゆかり。図書館に行けば何か資料があるかも？

ふたりの語らい
岬

浜ヶ崎でも屈指のラバーズスポット。沈みゆく夕日が２人を淡く彩るのであった。

オレ

…………。

海、山、晴朗な空に囲まれた浜ヶ崎においでませ

物語の舞台となる浜ヶ崎は、地方の純朴な雰囲気を残し、海と山の両方に囲まれている風光明媚な観光地。ゲーム中でも数多くのスポットをまわることができる（内部でさらに細かくスポットが分かれている所もあり）。主人公の行動しだいで、行ける場所がさらに増えることもあるぞ。

浜ヶ崎マップ

1. 宿
2. 海の家
3. 砂浜
4. 山
5. 森林公園
6. 街(商店街)
7. 岬
8. 化石博物館
9. 図書館

浜ヶ崎駅

浜ヶ崎駅

砂浜

街

化石博物館

山

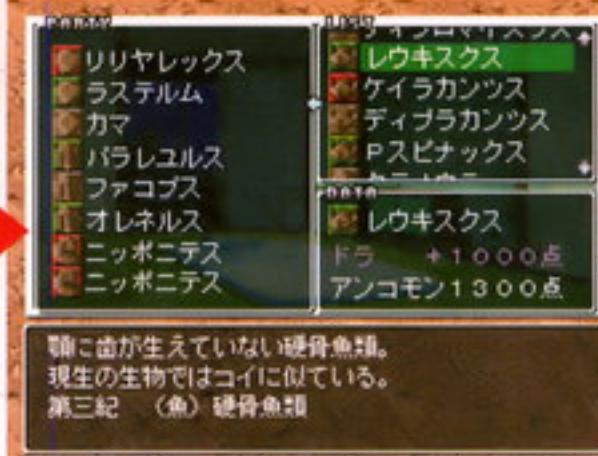
化石採掘パートと化石グランプリについて

このゲームは、平日の化石採掘パートと、休日のアドベンチャーパートで構成されていることは前回解説した。ここでは、化石採掘パートについてもう少し掘り下げてみよう。月〜金曜日の化石採掘はオート進行で、直接操作できるのは入手した化石を他の参加者とトレードする時のみ。そして収集した化石から8個を選り抜き、化石グランプリに提出するのだ。

平日の採掘パートの流れ

ひたすら採掘

平日の5日間は主人公の採掘シーンを見守っているだけで進行。掘り出される化石はランダムなので、種類は運に左右される。

収集した化石を編成

手持ちの化石で、麻雀のように8個1組でさまざまな役を編成。最終的に、その評価点がもっとも高いものをグランプリに提出する。

必要に応じてトレード

毎週金曜日の夜には、グランプリ参加者たちによるトレードが開催される。編成であまったものを交換し、より高い評価点を狙うのだ。

●化石編成とは？

化石グランプリとは、簡単にいえば珍しい化石を8個1組で提出し、その組み合わせによる評価点を競うものだ。入手できる化石は50種類あり、その形で貝、魚、三葉虫、オウム貝、ウニ、骨、さそりの7カテゴリーに分類される。さらに、その稀少性によってコモン、アンコモン、レアの3つに価値がランクづけられている（レアなほうが点数が高い）。なお、提出する化石を編成する際は、単に8個1組にするだけでなく、アタマ（同じ化石を2個）と、3個1組の化石を2つ（つまり3個×2）というような、麻雀的な法則に則る必要がある。組み合わせのパターンによっては、アンコ、同地層、三色といった役がつく（評価点もアップ）ので、手持ちの化石でもっとも高くなる編成をするのが重要となる。

●「P7」の4人はライバル

金曜の夜に行われる化石のトレードでは、なんと「スーパーリアル麻雀P7」の麻比奈姉妹、蘭堂芹香、豊原エツ子も堂々参加！　この4人も主人公と同じく化石グランプリにエントリーしていて、優勝を狙うライバルとして登場する（上の写真は豊原エツ子とのトレード交渉）。トレードは全員とできるが、各人1回ずつとなっているぞ。

サターン版「スーパーリアル麻雀P7」

Active Talk System ATSにはこんなパターンも

相手が話しかけている最中や特定の状況で、主人公が言うべきメッセージを、制限時間内にタイミングよく答えるという会話システム「ATS」。前回もその例の1つを挙げて解説したが、今回も新たに別のシチュエーションの画面が届いたので、さっそく見ていただこう。以前のものが基本とすれば、今回のものはいわば応用。ATSには意外な使い方もあるのだ。

「力を貸して」との要請に、「もちろん」という答えをどのタイミングで言うか。ATSの基本は、おおむねこんな感じ。

例① 岬への道中にて

主人公が岬へたどり着いたところ、どこからともなくひそひそ声が聞こえてきた。

この声に対する主人公の反応は「え？」。この対応を、制限時間内にさせるかどうかを決定する。この場合は“制限時間内に反応する”と“反応しない”の2種類あり。

何もしないと……

聞こえなくなるまで何もせずにいると、声に気づかなかったことになり、そのまま岬から去る。

声に耳を傾けると

声が聞こえているうちに反応すると、近くにいた2人（声の主のこと）に気付いてお話が可能に。

例② 砂浜での椿事

こちらは、砂浜で女の子たちと出会った主人公が、いっしょに泳ごうとしているシーン。服の下にすでに水着を着用済みの主人公が、更衣室へ行く手間を惜しんでその場でズボンを脱ごうとする。そこで出たATSのセリフは「しまった！」であった。

うっかり反応!?

制限時間内にボタンを押すと、あわてた主人公はズボンといっしょに水着まで下ろしてしまう。このように、必ずしも反応すればいいとは限らないものもある。

冷静に対処

制限時間が過ぎるまで無反応だった場合は、何事もなく準備完了。瞬時の判断が死命を制す？

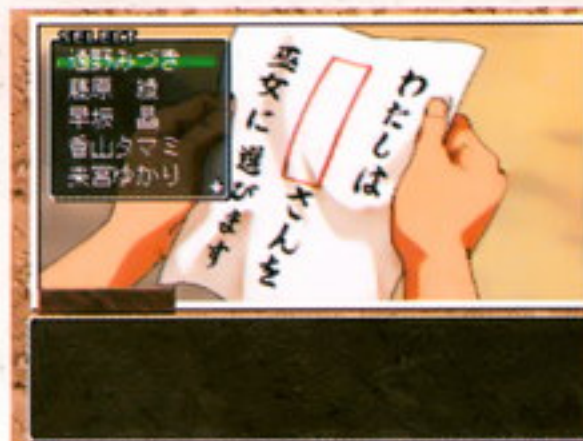
P's CLUB入会方法：右ページで紹介した賞品のうち「P's CLUB」と書いてあるものは、入会すると購入できるぞ。入会方法は「ソフトに同梱のアンケートハガキ」「返送用ネームシール」「580円分の切手」を封筒に入れて、ソフトに書いてあるセタの住所に「P's CLUB入会係」に送るだけ。入会金はおろか年会費まで無料なのだ（切手は最初の入会セットの送料）。不定期に送られる会報には最新情報や通販情報、ファンには有名な須永氏の4コママンガなど無料とは思えない充実した内容だ。じつは担当編集者も入会しています（笑）。

浜ヶ崎ツアー2日目のできごと

8月1日の朝、浜ヶ崎についたばかりの主人公は、とりあえず2日目まではあちこちをまわることにする。そして初日の夜は、同じく浜ヶ崎に着いたばかりの女の子たちと知り合ったところで終了。

ここで紹介するのは、女の子たちとさらに親交を深めんとする主人公の、2日目の行動のダイジェストである。3日目から始まる化石採掘を前に、名所各地で羽をのばしまくり…といった風情ですな。

回想 精霊流しの巫女役は誰に？

前夜の投票が関連

前夜の浜辺で行われた、精霊流しの巫女さん投票。この時の主人公の投票が結果に影響する。誰が巫女さんに選ばれたかは、この日にわかるのだ。

みづき
身が引きしまるというか……
何だか言葉では言い表せない感じがしてさ。
とにかく楽しかったんだ。

砂浜 ネックレスがからまって…

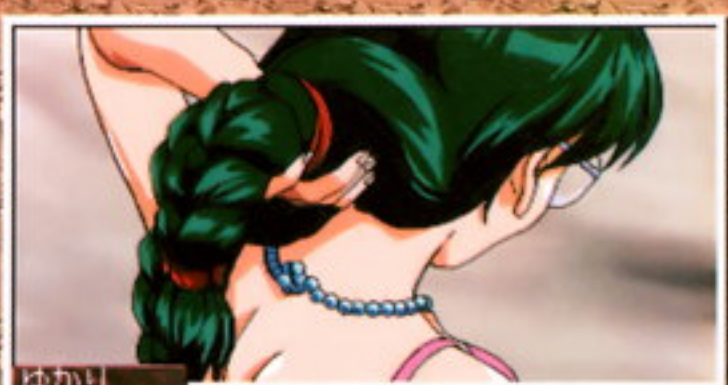
ところが、ネックレスの繋ぎ目の鎖がからまって、はずせなくなってしまう。持ち主のことを考えると、無理に鎖をちぎるわけにもいかず、困惑するゆかり。

………

ゆかり
鎖が絡まっちゃって……

海で楽しく泳いでいたゆかりは、海底できれいなネックレスを拾う。そしてタマミ、真理、主人公にそそのかされて、ちょっとだけ身につけてみる。

再び夜 2人きりで歩く肝試し

気になる女の子をなんとか誘えた主人公。肝試しのコースになっている道は、何やら仕掛けもあるようで、妙に恐い雰囲気が漂う。

オレ
ねえ、綾ちゃん。
オレと肝試しに行ってもらえないかなぁ？

綾
い、今……何か聞えませんでした？

2日目の夜も砂浜でイベントが開催される。今宵は男女のペアだけが参加できる肝試しだ。

またまた大放出 スーパーリアル麻雀グッズ大プレゼント!!

太っ腹のセタさんからまたまたプレゼントを大放出。ファンならずとも即応募！

No.1 P's CLUB会報 1号〜17号（特製バインダー付）

3名

セタ公認リアル麻雀ファンクラブ「P's CLUB」の会報を最新号までバインダー付きで！

No.3 P's CLUB特製 年賀状スタンプ

3名

ちょっと季節外れだけど、ファンは使わずに大事に持っているでしょ。

No.4 スーパーリアル麻雀PⅥ マウスパッド

3名

じつはパソコン版「PⅥ」の購入特典のマウスパッドなんだけど、特別にご提供!!

No.5 スーパーリアル麻雀P7 筐体用ポップ

3名

これはレア！ 業務用「P7」の基板とともに同梱されていたスウィングポップだ。

No.2 P's CLUB特製 クリアファイル

3名

これもP's CLUBからの提供。各ゲーム専門誌で表紙を飾った絵柄が使われている。

No.6 スーパーリアル麻雀P7 ポスター4枚セット

「P7」のキャラの一番印象的なポーズ（？）を使ったB全判ポスターを4枚セットで。

Yurina Natsuki Serika

3名

応募のきまり

この豪華なプレゼントの希望者は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業、希望の賞品名を明記し、右下の応募券を貼って下記住所に送ること。このページやゲームに関しての感想も書いてくれると、とてもうれしいぞ。〆切は10月8日（当日消印有効）。

プレゼント応募先：〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部 「リアル麻雀アドベンチャー大プレゼント」係まで。

スーパーリアル麻雀グッズ プレゼント 応募券

NOëL3

ノエル3

特報 SPECIAL REPORT

完成度 78%

テロリスト、ネットワーク、ハッキング……緊迫感あふれる雰囲気で繰り広げられるアドベンチャーゲーム「NOëL3」。今回はゲーム本編に関する続報はひとまずおあずけ。開発元であるフライト・プラン社長、渡邉正巳氏にお話をうかがった。

●パイオニアLDC●発売日未定●価格未定
●アドベンチャー●全年齢推奨●1人プレイのみ●3枚組

デジタルの中に息づく女子高校生の日常

突如、現れたテロリストたちによって、平和な日常を奪われた江珂高校3年B組の生徒たち。「NOëL3」は、遠隔地にいる主人公が囚われの生徒たちを救うべく、ネットワークを駆使して救出を試みるアドベンチャーゲームだ。今回は、開発に携わっている株式会社フライト・プランの渡邉氏と「NOëL」プロデューサーの亀井氏へのインタビュー、東京ゲームショウの情報をお届けするぞ。

女子高生に突如降りかかる非日常。彼女たちの人間らしさが、「NOëL3」では描かれている。

FLIGHT PLAN 株式会社 フライト・プランってどんな会社なの？

岐阜県に巨大ビルの本社を持ち、コンシューマソフトの開発をメインにしている株式会社フライト・プラン。来年で創立10年目を迎え、NECその他メーカーにソフトを提供してきたその実力は実証済み。代表作はPCエンジン版「同級生」、サターン版「同級生if」、「同級生2」など。先日発売され、即日完売となったシミュレーションRPGの「BLACK/MATRIX」もこの会社の作品なのだ。

『強いだけでは、必ずしも『自由』にはなれないって事なのか？

手に入れるのさえ困難だった「ブラックマトリクス」。現在も品薄中の模様。

NOëL開発元：株式会社フライト・プラン 代表取締役 渡邉正巳氏 &

「NOëL」に見い出した美少女ゲームの方向性

── 今回の「NOëL 3」は、どういう経緯でお仕事を依頼されたんですか？

亀井 「NOëL」のサターン版は、ムービーや静止画を多用するアドベンチャーにしよう、という予定だったので、ぜひその方面に定評のあるところに依頼したかった。そこで、当時「同級生if」というソフトのグラフィックが非常に評判良かったので、その開発を手がけていたフライト・プランさんに開発依頼のお話をさせていただいたら、「ぜひやりましょう」とのお返事をいただきまして。

── 渡邉さんは、開発依頼のお話をいただいて、どう思われましたか？

渡邉 正直、悩みましたね。それまでギャルゲー3本をこなしてきて、食傷気味になってきた時期だったんです(笑)。ところが、PS版「NOëL」をプレイして、これは普通の“ギャルゲー”ではなく、自分たちの技術を“新しい方向で発展させることができるゲーム”かなと感じたものですから、ぜひやらせていただきますと。現在も「NOëL 3」をやらせていただいてる中で、新しい美少女ゲームの方向性というのがまたひとつ見出せるような感覚が出てきましたし。

── 具体的に、新しい方向に発展できると思った部分というのは。

渡邉 今まで我々がやってきたのは静止画がメインだったので、ムービーの部分ですね。サターンでムービーを再生しようとすると、非常に画質が粗くなってしまうんです。で、画質を粗くしないようにと検討した結果が、今回の「NOëL3」のクオリティになっています。「NOëL」ではムービーだった会話シーンに、今回はムービー技術ではなく、1枚1枚絵を切り替えるというひと昔前の技術、いわゆるパタパタアニメーションを使っています。これによって、ムービーで発生するようなノイズをなくし、さらに圧縮技術にも工夫を重ねて、現在の「NOëL3」の会話シーンになっています。今回の我々の作業は、セルの線画と色指定をもらい、スキャニングして圧縮をかけるところまで全部やっています。じつは作業量はかなりのものなんです(笑)。ムービーも音声も、すべてデジタルtoデジタルで処理してますので、相当のクオリティが見込めると思いますよ。我々がやってない部分はシナリオとアニメーションムービーの原画、彩色だけですね。

亀井 会話シーンでは何らかの形で、フライト・プランさんの手が入っています。原画を単純にスキャニングするだけでなく、画面上にきれいに映るよう加工していただいています。

渡邉 じつはアニメーションムービーにも手を入れていて、トゥルーモーションの圧縮特性に合わせて、一番画面が劣化しない絵を選んで、1コマ1コマ再構成しています。

技術屋集団フライト・プラン社の開発信念

── これまでの作品も含めて、開発信念といったものはありますか。

渡邉 あります。まず“ユーザーが望むクオリティとは、この作品の場合何か”を、徹底的に追求しているつもりです。「同級生if」や「同2」は、それぞれ当時のサターンソフトの中でトップのビジュアルクオリティを誇ってたと思ってます。「ブラックマトリクス」も、シミュレーションRPGのゲームとして、派手ではな

渡邉正巳氏

FLIGHT PLAN 株式会社フライト・プラン 代表取締役

何ごとにも一所懸命な人間が好きだという渡邉社長。見た目がちょっと恐いけど素顔はとってもキュート(失礼)。サングラスは健康上の理由もあってされている。

女子高生ってどういう行動をするのか、ずーっと見てたんですよ。もうそうなっちゃうと、本当に変な親父ですよ。

NOëL3 SPECIAL INTERVIEW

NOëLシリーズ 統括プロデューサー 亀井 毅氏 特別インタビュー

いですけど、楽しめるトップを狙いたいと思って作りました。で、今回の「NOëL3」は、動画としてのトップを狙おうと。いずれにしても、今ある市場の中で、絶対他に負けないものを作り上げようというところです。

──「NOëL」という作品の雰囲気で何か気を遣われたことは。

渡邉　「NOëL」シリーズの“NOT DiGITAL”というところですね。たとえば隣に住んでる女の子が実は「NOëL」の主人公だった、みたいにもっと身近な女の子たちを表現することです。「NOëL3」というのは、どちらかというとハードボイルドな世界。その中で爆発が起きたら、きゃあきゃあ叫ぶ子もいるでしょうし、座り込んで泣き出しちゃう子もいる。いろんな女の子たちをちゃんと表現できるかどうかってところが、「NOëL」シリーズのポイントだと思うので、そこには結構気を遣ってますね。

──ビジュアル的にだけじゃなく？

渡邉　ええ。サウンドにもかなり気を遣っていて、会話シーンの音声にはちょっと自信あります。音声レートは、普通のCDだと44.1kHzというクオリティですよね。でも、この作品の場合、22kHzレートに落とさなければいけない。その際に、44.1kHzとは言わないまでも、32kHzの音質に近くなるように、音の劣化が少なくなるような仕組みを作ってます。現在のサターンゲームの中でも、最高クオリティだと自負していますよ。

──開発するうえでサターンでよかったな、というところは。

渡邉　一番のメリットはVRAMの大きさですね。会話アニメをオンメモリで動かそうと思うと、サターンじゃないと厳しいと思います。もうひとつは「NOëL3」のハードな内容ですね。ターゲットとしてサターンユーザー向けかなと。この2つはサターンに特化したところだと思います。

「NOëL3」で描かれる今どきの女子高生像

──PS版「NOëL」とは別のスタッフに開発を依頼する不安というのは。

亀井　最初はありましたけど、すぐになくなりました。フライト・プランさんで「NOëL3」のオーソリティとのいえる人が2人もいらっしゃって、シナリオなども私よりもずっと理解されているんですよ。もう、全然心配していませんね。

──シナリオに対してのディスカッションなどもあったんですか？

亀井　もちろんありましたよ。「これはこうなんですよ」「いや、これはこっちのほうがおもしろいですよ」って当然あるじゃないですか。お互い面白いもの作ろうと、こだわりを持ってやるわけだから。

渡邉　日常を描いた「NOëL」の世界観と、今回のテロリストに襲われるという、非日常のミックスがすごく難しいんですね。それをどうプレイする人たちに理解してもらうか、っていうところで、亀井さんやシナリオを書かれた方も含めてガンガン話し合いましたね。ほぼケンカ腰の状態も何回かありましたよ。

亀井　ありましたね。今回は日常と非日常をどのように組み合わせるか、というのが大きなテーマなんですよ。女子高生が日常生活で当たり前のように学校に行ったり、携帯電話で無駄話をしたり。そこに突然、事件が起こったりしても女子高生は女子高生。そのへんをうちとフライト・プランさんとのやり取りの中で表現したから、「NOëL3」という新しい世界を展開できたんじゃないかな。

渡邉　私なんか、「NOëL3」のプロジェクトが始まった時は、日常生活では女子高生ってどういう行動をするのか、ずーっと見てたんですよ。

──街中でですか（笑）。

渡邉　ヒューマンウォッチングというんですか、街でぼーっと立って見てるわけですよ。もう見た目には本当に変な親父ですよ、そうなっちゃうと。で、知り合いに頼んで女子高生と話した時は、「この子たちはエイリアンか？」って思いましたね。

──わけがわからない、と。

渡邉　そうですね。僕らの常識とは全然違う（笑）。でも、勉強にはなりました。恥ずかしかったですけどね（笑）。それを含めて「NOëL3」では、今の女子高生の姿を大事にして作ろうと。そして、プレイする人の理想の女の子も意識して作っていったのが、「NOëL3」のキャラクターたちなんです。由香や代歩、恵壬は、本当に自由に、しかも可愛く動いています。そういう部分では、プレイされる方に十分楽しんでいただけるような女子高生像を作りました。

──では、最後に東京ゲームショウ開催に向けて、読者へメッセージを。

亀井　来場される方はハイクオリティのアニメーションにぜひ触っていただきたいと。で、おこしいただけない方は……困ったなあ、買ってください（笑）。また、店頭プロモーションビデオを作ってますので、そちらをご覧いただければ私が言っていることがわかるかと思います。

渡邉　もしできるのであれば、会場で意見を聞いてみたいと思いますね。「NOëL4」が作ることができれば（笑）、いろんな形でフィードバックしたいなと。来場できない方は……だまされたと思って買ってください（笑）。でも、だますつもりはありません、クオリティは保証しますので。

> 事件が起こったりしても、やっぱり女子高生は女子高生。そういうことをうまく、やり取りの中で表現しています。

亀井 毅氏

PIONEER LDC
パイオニアLDC株式会社
統括プロデューサー

「NOëL」シリーズをその手で仕切る、プロデューサーの亀井氏。今回はちょっと出番が少なめだけど、今後の作品についても何かを考えているとかいないとか……。

アニメーションと音声はサターン史上最高のクオリティ。生き生きとした動きに注目！

女子高生としての彼女たちのキャラクターが、どのように描かれているかも期待するところ。

Check! 「東京ゲームショウ'98秋」はパイオニアLDCブースへアクセス!!

「東京ゲームショウ'98秋」のパイオニアLDCのブースでは、「NOëL 3」の体験プレイはもちろん、カルトクイズ大会をはじめ、10日に飯塚雅弓さん、長谷川智子さんのトークショウ、11日に水樹奈々さんのトークショウとライブが予定されている。さらに、NOëLグッズを販売する物販コーナーも設置。ただし数に限りがあるグッズもあるらしいぞ。また、「NOëL 3」体験プレイで貰えるプレミアムグッズもあり、こちらも要チェックだ!!

下は物販コーナーで販売される、テレカとマウスパッド。詳細は右のリストでチェックすべし。

商品	価格
［ NOëL ］	
テレホンカードセット スプリングバージョン	5,800円
ピンズコレクションVer.1.0	2,500円
キャップ	2,800円
マウスパッド	1,500円
テレカ 浴衣バージョン	1,200円
テレカ パラソルバージョン	1,200円
［ NOëL～La neage～ ］	
テレホンカードセット サマーバージョン	3,800円
ピンズコレクション Ver.2.0	2,500円
ピンズコレクション Ver.2.1	2,500円
1998 A4カレンダー	1,000円
1998 B2カレンダー	1,000円
マウスパッド	1,500円
テレカ 柚実	1,200円
テレカ 涼	1,200円
テレカ 千紗都	1,200円
［ その他 ］	
コミックアンソロジー あずまんが	1,905円

（価格はすべて税別です）

時を超えて蘇る永遠の名作……「3DRPGの祖」の復刻版が、PS版以上にパワーアップして登場！

WIZARDRY LLYLGAMYN SAGA

ウィザードリィ　リルガミン サーガ

特報 SPECIAL REPORT　完成度 90%

●ローカス／ソリトンソフトウェア●'98年11月26日発売予定●5,800円●RPG●1人プレイのみ

コンピュータRPGの元祖のひとつであり、今も根強い人気を誇る「ウィザードリィ」シリーズ。その中でも、特にファンに人気の高い初期3作を収録した「リルガミンサーガ」が、PSに続き、サターンでも発売される。PS版にはなかった機能も追加された、コンシューマ機版ウィザードリィの決定版だ。

多彩なモードでオールドマニアも初心者も満足！

3D視点で迷宮を探検して、経験値を稼いだり、アイテムを入手したりしながら迷宮最深部のボスを目指すという、ベーシックなゲーム性を備えた「ウィザードリィ」シリーズ。その初期3作をリメイク&移植したのが本作だ。リメイクといっても、システム等の変更は一切なく、ビジュアルが現代的になったのみ。PC版のグラフィックを完全再現することも可能なので、旧来のファンも満足できるはずだ。新規ユーザーのために、オートマッピング機能が搭載されている点も見逃せない。

美しいポリゴンダンジョン

ダンジョンはポリゴンで造形されており、美麗で雰囲気たっぷり。

昔の完全再現も可能

ダンジョンやモンスターの絵を、PC版のそれにすることも可能。

モンスター&アイテム博物館

一度見たモンスターやアイテムを、ビジュアル付きで見られる。

オートマッピング機能搭載

紙にマッピングする必要はなし。この機能をOFFにすることも可。

PS版にはないサターンだけの追加機能

まず、PS版では削られていた、有名な「オートセーブ機能」が搭載されている。オートセーブというのは、迷宮で戦闘をしたり、宝箱を開けたりすると、そのつど自動的にセーブが行われるという機能。これがあると、リセットしてもやり直しがきかないため、緊張感あふれるプレイを楽しむことができるのだ。

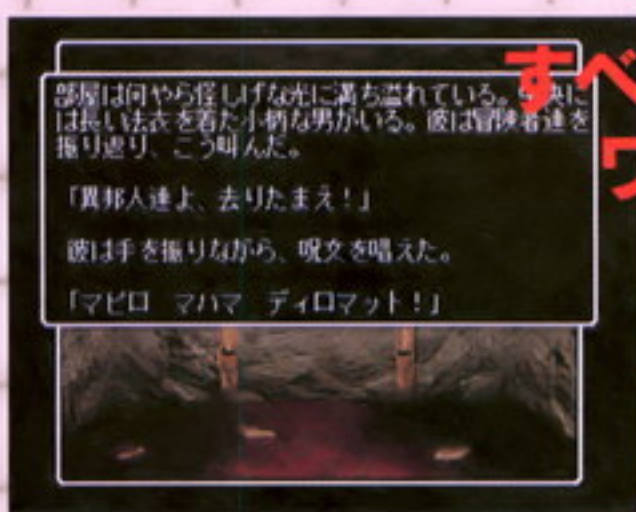
それともうひとつ、詳細は不明なのだが、サターン版だけのオリジナルダンジョンが追加されることになるようだ。

スリリングなプレイを実現するオートセーブ。ちなみに、OFFにすることも可能だ。

収録されている3本のシナリオを順に紹介！

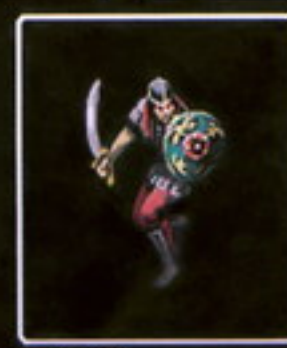
Scenario 1：Proving Grounds of the Mad Overlord （狂王の試練場）

1981年に発売され、後のコンピュータゲーム界に計り知れぬほどの影響を与えたシリーズ1作目。単に「ウィザードリィ」といった場合、本作を指すことが多い。狂王と呼ばれる国王トレボーが大事にしていた護符を、大魔術師ワードナの手から取り戻す……という一応のストーリーはあるものの、いわゆる物語性は皆無。ダンジョン探索やモンスターとの戦闘という行為それ自体と、キャラの成長やアイテム集めといった要素を楽しむべきゲームである。システムは至ってシンプルなのだが、キャラ育成やレアモンスター＆アイテム探しなどの楽しさと、絶妙なバランスが話題を呼び、大ヒット。いまも、根強いファンが多い。

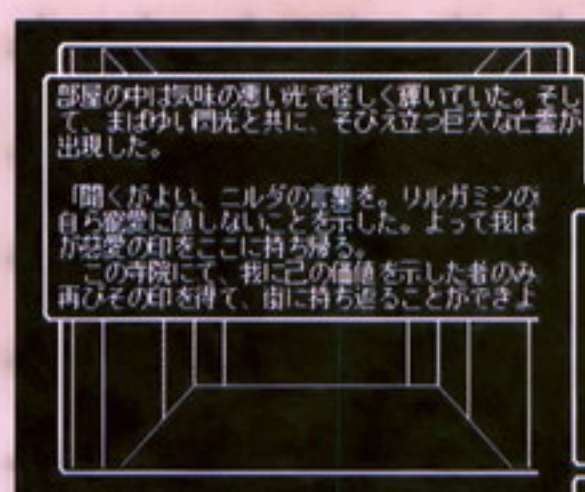
ダンジョンは全10フロア。どのフロアも20×20の正方形で構成されている。

すべてはここから始まった……大魔術師ワードナに奪われた護符を取り戻せ！

宝箱からは、さまざまなアイテムが手に入る。レアアイテム探しは本作のキモのひとつ。

イベントもいくつかあるが、あくまでも「味付け」ていどの存在であるといえる。

モンスターや宝箱の罠など、迷宮には危険がいっぱい。それらの種類が非常に豊富で、新たな発見をする楽しみに満ちているというのも、本作の魅力だ。

Scenario 2：Knight of Diamonds （ダイヤモンドの騎士）

シナリオ1の直接の続編である、シリーズ2作目。かつてリルガミンの街に平和と繁栄をもたらしていた「ニルダの杖」を、迷宮から探しだして持ち帰るのが、このシナリオの目的だ。最大の特徴は、前のシナリオで鍛えたキャラを、そのまま使うことが前提になっているという点で、序盤から高レベルの敵が登場するほか、高位の魔法がないと先に進めない箇所も存在する（そもそもPC版では、本作ではキャラメイクが行えなかった。つまり、シナリオ1がないと遊べない作品だったのである）。

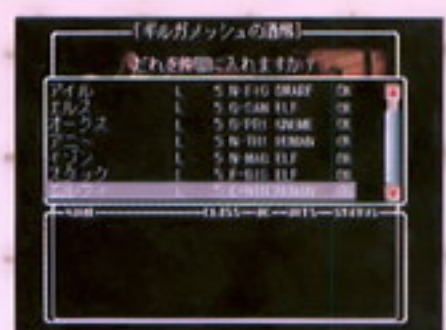
フロア数は、シナリオ1よりも少なく6フロア。ただしイベントの数は、こちらのほうが格段に多い。

敵の強さも、最初から相当なもの。さらに各フロアの要所では、中ボス相当の敵が登場する。

「1」で育てた高レベルキャラ向け！光をもたらす「ニルダの杖」を探し出せ！

Scenario 3：Legacy of Llylgamyn （リルガミンの遺産）

舞台となるのは、シナリオ1、2の数十年後のリルガミン。プレイヤーキャラは、前のシナリオを戦い抜いた勇者たちの子孫、という設定だ。そのため、シナリオ1、2からキャラクターを持ってくることは可能だが、レベルは一様に1まで落とされてしまう。前作以上に、謎解きやイベントを重視したシナリオ構成で、その謎を解かなければクリアは不可能。特徴的なのは、キャラの「属性（性格のようなもので、善・悪・中立の3種類がある）」が重視されている点で、善、あるいは悪のパーティしか入れないというフロアが用意されている。

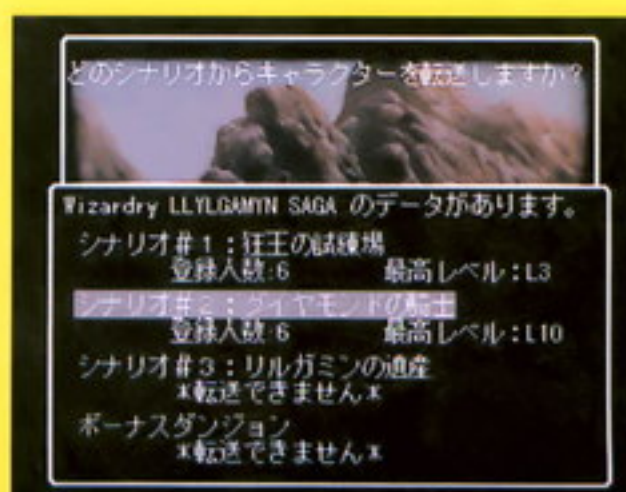
シナリオ2と違ってキャラメイク可能。本作から遊ぶこともできる。

戦うは、かつての勇者たちの子孫！善と悪との協力が不可欠な難迷宮！

いわゆるイベントが非常に豊富。頭を使わなければ、クリアはできない。

フロア数は、シナリオ2と同じく6。ただし密度は濃く、バランスもシビア。

シナリオ間のキャラクターのやり取り

本文中でも軽く触れたが、「ウィザードリィ」では、シナリオどうしでキャラのやり取りをすることが可能となっている。そもそもシナリオ2などは、キャラを移行してこないと遊ぶことができないのだ。ただし、その際にアイテムはすべて失われてしまう。また、シナリオ1、2から3に移すと、必ずレベルは1になり、HPや能力値も低下する（同じ名前を持った子孫、という設定だから）。

シナリオ3に関しては、キャラの移行をせず、新たにキャラメイクして遊ぶことも可能。

キャラを移しながら1、2、3の順で遊ぶのが、いちおう、正統的な遊び方ということになる。

今なお多くのファンを魅了し続けている

Character ― 多彩な要素が可能にするイメージ通りのキャラメイク

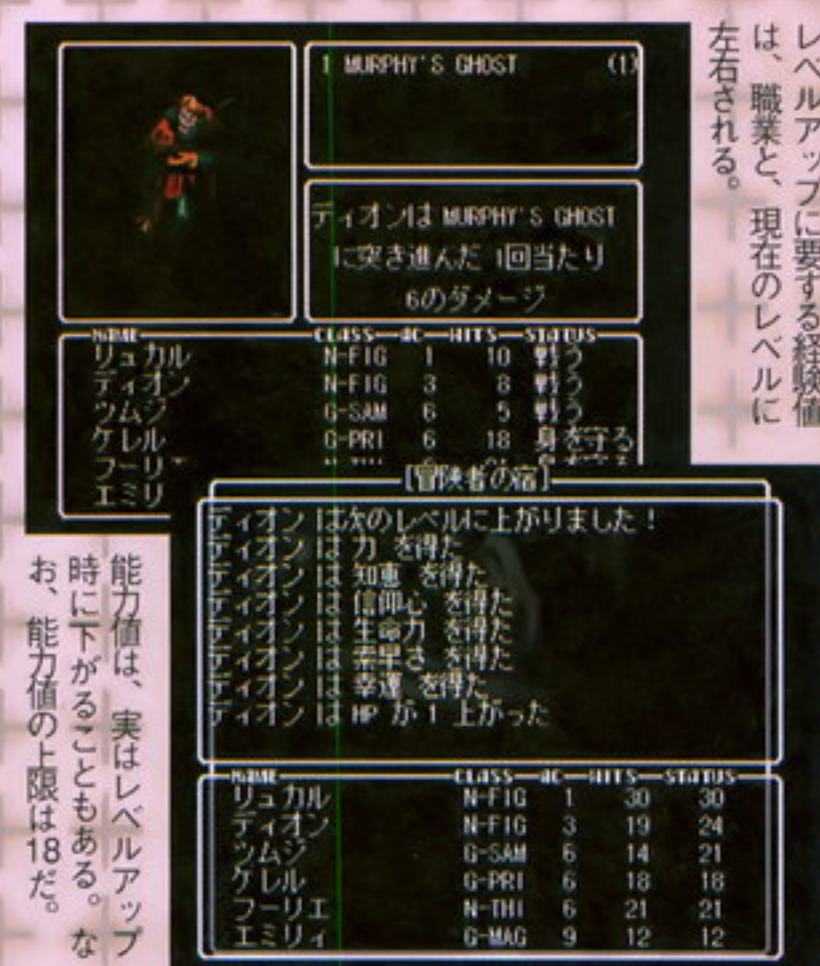
「ウィザードリィ」シリーズのキャラクターは、種族、属性（善・中立・悪の3種類があり、善と悪のキャラは基本的に、パーティ内に混在できない）、年齢、6種類の能力値とヒットポイント、マジックポイント、アーマークラス、そして職業といった要素で表現される。そしてプレイヤーは、キャラの名前を決める→種族と属性を選ぶ→ボーナス点を基本能力値（種族ごとに異なる）に加算する→職業を選ぶ、という手順で、マイキャラを生み出していくことになる。当然、性格や容姿などに関する描写は一切ないのだが、それゆえに「自分のイメージに沿ったキャラを作り上げ」たり、「自分のキャラがどんなキャラであるかを想像し」たりする楽しさは抜群。その部分に魅せられたプレイヤーも数多い。パーティ構成などの判断が完全にプレイヤーに委ねられているという、戦略的な自由度の高さも魅力といえるだろう。

ボーナスポイントは、乱数で決定される。高い数字が出るまで粘るというマニアも多い。

職業は8種類。それぞれになるために必要な能力値や属性などが定められている。

Growing up ―― 己の分身たちが力を増していく楽しみ

レベルアップに要する経験値は、職業と、現在のレベルに左右される。

能力値は、実はレベルアップ時に下がることもある。なお、能力値の上限は18だ。

キャラクターたちは、モンスターを倒して経験値を得ることで成長していく。レベルアップ時には、能力値とHP、それに（魔法が使える職業に就いているキャラに限り）マジックポイントが加算されるのだが、ランダムの要素が強いため、1回の成長でガーンと伸びることもあれば、ほとんど強くならないこともあるのである。このあたりの不確定さ、バクチっぽさが、「今度のレベルアップでは伸びてくれるかな?」という期待感、不安感を増幅させ、結果的にレベルアップの楽しみを増している、という点が興味深い。

ちなみに、この「ウィザードリィ」では、ボスキャラを倒した後も迷宮探索が可能であり、理論上、無限に経験値を稼ぐことができるようになっている。それゆえ、キャラのレベルを上げるという行為自体に魅力を見出し、ひたすら経験値稼ぎを続けるというマニアも昔は多かった。

Dungeon

未知の領域への挑戦

「ウィザードリィ」は、探索という行為につきものの「スリル」と「発見」を楽しむゲームであるといえる。常に死と隣り合わせであり、万一道に迷ったりしたら、まず無事には帰れない、という緊張感。そして、その危険性を乗り越えて、新たな領域、新たなイベントに到達できたときの感激。この2点が、本シリーズの大きな魅力となっていることは間違いない。一方通行の扉やワープポイントなどが非常に巧妙に配された、迷宮それ自体の作りの上手さ、巧みさも、探索の楽しみを増幅してくれているといえるだろう。

かつては「マッピング」も楽しみのひとつといわれていた。今は面倒と思う人も多いかも？

しかし本作には、オートマッピング機能が付いているので、新しいユーザーも安心だ。

RPG史上における「ウィザードリィ」の位置づけ

1981年の登場以来、「ウィザードリィ」は、さまざまなコンピュータRPGに影響を与え続けてきた。それは、ほとんどすべてのコンピュータRPGが、3Dの「ウィザードリィ」系と2Dの「ウルティマ」系に分類されていた、という事実からもうかがい知ることができるだろう。

しかし「ウィザードリィ」の功績は、3D視点の確立だけではない。たとえば、複数のキャラで探索を行うという方式は、初期の「ウルティマ」にも、また、RPGの源流のひとつである「ローグ」にも採用されていなかった。それに、戦闘を「ウィザードリィ」ほど緻密、かつ戦術的に行えるRPGは、当時他に見ることはできなかった。成長システムもしかり。そうしたシステム的な部分で、本作が後に与えた影響は、非常に大きいのである。

ちなみに、ストーリー性やイベントの作り、それにビジュアルなどに関しては、「ウィザードリィ」は「ウルティマ」に大きく水を空けられていた。ウィザードリィが、これらの要素を積極的に取り入れ始めたのは、システムが大幅に変化した「新ウィザードリィ」シリーズの1作目、すなわちシナリオ6からである。

「ウルティマ」がストーリー指向だったのに対し、こちらはシステム指向。

シナリオ1:1981

この線画のダンジョンが採用されていたのは、シナリオ5までだ。

シナリオ2:1982

「ウィザードリィ」の魅力に迫ってみる！

Monster & Item ――（スリルとその報酬）

　他の項でも触れたことだが、本作の戦闘バランスはシビアだ。自パーティの主な攻撃手段は、直接攻撃（6人のうち、前衛の3人のみが実行可能）と魔法なのだが、直接攻撃では一度に1体の敵しか攻撃できないし、魔法は使用可能回数が決して多くないので、無駄には使えない。敵は、最大で数十体も出てくるのに、である。しかもゲーム後半になると、こちらの魔法を無効化してしまう敵や、逆に強力な魔法を唱えてくる敵なども登場するので、戦うたびに命の危険を感じるはめになる。しかしだからこそ、戦闘時の戦術を考える楽しみや、勝ったときの喜びは、非常に大きいといえるだろう。

　そして、戦闘後に手に入るアイテム。これもまた、ファンを魅了する要因のひとつだ。アイテムはランダムで出現するのだが（もちろん、敵が強いほど、良いアイテムが出やすくはなる）、レアアイテムと呼ばれる超強力アイテムは、極めて低い確率でしか出現しないのである。そのうえ、アイテムの種類自体が膨大なので、すべてを集めるのは至難。こうした困難さに、逆にコレクション欲求を刺激され、プレイヤーはアイテム集めに奔走することになるのである。

敵は、種類も攻撃方法も多種多彩。レアな敵を見つけるというのも、楽しみのひとつかもしれない。一度見たモンスターのデータとビジュアルは、モンスター博物館で確認可能。

アイテム博物館も用意されている。ただし、すべてのアイテムを見るのは、モンスターの場合以上に難しい。本当に、天文学的な確率でしか手に入らないアイテムもあるからだ。

迷宮内で見つけたアイテムは「鑑定」をしないと、具体的に何かわからない。

3作を通して登場する施設群

　「ウィザードリィ」の冒険者たちは、リルガミンの街を拠点に、迷宮に挑んでいくことになる。そして、そのリルガミンにある冒険者のための施設は、3作を通じ共通である。

　1つ目はボルタック商店。ここでは、武器、防具、魔法の薬などの購入と、迷宮内で手に入れたアイテム類の鑑定、および売却を行える。売ったアイテムは、そのまま店頭に出されるので、買い戻すことも可能だ。次に、ギルガメッシュの酒場。ここは、パーティを組むための場所である。

　3つ目はカント寺院で、「死」を含めた状態異常を治してもらえる。そして最後が冒険者の宿で、泊まることでHP、マジックポイントの回復と、レベルアップのチェックができる（宿屋で寝ないとレベルアップは起こらない）。

　なお、ここで紹介している施設は、どれも街の中心部に建てられているが、街外れにはさらに「訓練場」が存在している。ここでは、キャラメイクや転職（職業を変えること）、キャラ名の変更等、キャラの本質的な部分に関わるアクションを行うことが可能だ。

ボルタック商店
あらゆる装備品、あらゆるアイテムを売買する、冒険者御用達のショップ。

ギルガメッシュの酒場
冒険者たちがたむろする場所。ここで、迷宮に行くメンバーを選ぶ。

カント寺院
死者の復活などを行ってくれる。ただし、有料。しかも、決して確実ではない。

冒険者の宿
部屋にはランクがあり、高い部屋ほどＨＰの回復が早い。年をとりやすいが……。

シナリオ3:1984
ちなみにシナリオ4は、パズル的な色合いの濃い異色作であった。

●その後のウィズ●
1987:シナリオ4 The Return of Werdna
1988:シナリオ5 Heart of the Maelstrom
1996:新生ウィズ最新作 Bane of Cosmic Force

指令の詳細がいよいよ明らかになる！

機動戦士ガンダム

ギレンの野望

攻略指令書

完成度100%

●バンダイ
●10月8日発売●2,800円
●データディスク
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
一層、過酷な条件のデータを揃えました。「ギレンの野望」を制覇した方なら、これを終わらせることも苦ではないはず。しかし、真のマゾヒスト、いや、ギレニストなら徹底したやり込みを期待します。次号でプレゼントありのコンテスト発表！（鹿住）

新たなる攻略指令の発令まで、残された時間はあとわずか。戦いの時を間近に控えた今回は、それら攻略指令の詳細を公開しつつ、来るべき日に求められるであろう戦略を考察していく。戦いの時はすでに目前へと迫っているのだ。この秋、君の魂が再び宇宙を駆ける——！

収録された戦局を詳細までチェック!!

ここでは「攻略指令書」に収録されたさまざまなスペシャルデータの中からいくつかをピックアップし、その戦局を詳しく紹介していく。

スペシャルデータでのプレイは、原作でおなじみの戦局や特殊な条件下においての戦略を楽しむことが目的となっているが、原作のファンならば戦局を眺めるだけでもかなり楽しめる。何せあの“ソロモン攻略戦”の最中にもシローとアイナが出会い、アフリカではジオン軍人ロンメル率いる“青の部隊”が徹底抗戦をしているのだ。地球圏のそこかしこで深みを増した「ガンダム」の世界が、ついに1つにまとまったのである。

ZION DUKEDOM
UNITED NATIONS

誰もが知っている“あの作戦”のとき、“あのパイロット”はどこにいたのか？ 地球圏を広く見渡すと、意外なところに名のあるパイロットが配属されていたりする。

New power rising

MISSION 新たな力

初期配置の段階でGP-01が存在し、1ターン目からG-TITANSの生産が可能という、低難度のスペシャルデータ。パイロットの配属は、コウがいること以外普通。

特殊ユニットの生産がカギ

このデータは、通常の連邦軍の兵力にGP-01とG-TITANSが加わったものと考えて構わない。特にG-TITANSは生産制限がないので、激戦区に数機投入することで本来フライマンタだけが頼りの序盤戦を楽に進められる。

特殊ユニットはあっても技術研究がまったく進んでいないので、主力兵器となるジム系を生産できるようになるまでG-TITANS部隊が大活躍できる。

ガンダム(ティターンズ仕様)
センサー A
耐久力 350
運動性 60
移動力 7
最大積載 400
機動 65
4

武装	攻撃	命中	射程
ビームライフル	60	60	1-1
バルカン	4	50	1-1
ビームサーベル	23	75	0-0

MESSAGE
この兵器を生産します
決定
中止

ザクを大幅に上回る性能で序盤戦から主力となるG-TITANS。移動力が高いだけでなく、水中を移動できるため、ミデアいらず。

UNITED NATIONS
初期配置にGP-01!!
ZION DUKEDOM

宇宙を見上げれば超高機動モビルスーツ、GP-01フルバーニアンが。ルナ2の守護神としての活躍が期待できる。

※記事で紹介しているモードを楽しむには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」（発売中／6,800円）が必要です。

MISSION ●SOLOMON-Attack

ソロモン攻略戦

宇宙に浮かぶジオン軍要塞ソロモンの攻略作戦を原作通りに再現したスペシャルデータ。ドズルのビグ・ザムを倒せ。

ソロモンを守る超大型兵器ビグ・ザムの対処が攻略のカギ。

戦局 SITUATION

連邦の宇宙軍がソロモンに肉薄し、今すぐにも攻め込めるような状態からゲームがスタートする。ソロモン内部にはモビルアーマーや戦艦が多数いるものの、主力は高機動型ザクなので、機体性能で圧倒されることはない。問題となるのは本拠地に鎮座し、おそるべき火力で遠距離攻撃を仕掛けてくるビグ・ザムである。

ジオンの地上勢力に対しては、ほぼ制圧が完了しており、すでに包囲されたキリマンジャロ基地で徹底抗戦を続けるロンメルや、ピッターの部隊を除けばマドラス・ペキン付近とゴートホープ周辺にいるゲリラ部隊しか存在していない。

ソロモンに詰め寄る連邦宇宙軍。その主力はやはりジム系モビルスーツである。

地上での勢力は連邦が圧倒的に有利だが、キリマンジャロには徹底抗戦を続ける部隊も。

攻略 STRATEGY

戦艦の援護を受けBD-2を撃破

ゲームがはじまったら、まず最初にソロモン付近戦のBD-2を落とす。この時はBD-2の近くにBD-3に乗ったユウを始めとした「ガンダム外伝」チームがいるので、彼らをスタックさせてBD-2にぶつければよい。このとき、ソロモン攻略に参加しているペガサスなどの戦艦を1、2隻接近させ、遠距離から攻撃してやると、1ターンで倒せることが多いようだ。BD-2は機体の性能も高く、乗っているパイロットも優秀なのでソロモンに逃げこまれると非常に厄介だ。不安な人はソロモン突入を1ターン遅らせてでも撃破しておいた方が良いだろう。

ソロモン付近で戦う強力ユニットBD-2を撃破せよ。

ビグ・ザムの攻略を完封せよ

ソロモン内部の敵兵力は、高機動型ザクやリックドムを始め、かなり多くの機種が存在している。それらの中で最も恐ろしいのは、ソロモン本拠地に腰を据え、5ヘックス以内に接近した相手に攻撃を仕掛けてくる巨大モビルアーマー"ビグ・ザム"だ。この1機のために、ソロモン内部の戦闘ではビグ・ザムの射程外で敵のユニットが前進してくるのを待つ戦法が基本となる。ある程度敵の数が減ってきたら、いよいよビグ・ザム自身との交戦となるのだが、その機体特性によりビグ・ザムにはビーム兵器が通用しない。ガンキャノンDやガンダムのバズーカなど、実弾系の武器で攻撃しよう。

ガンキャノンやガンダムのバズーカなど、実弾武器で攻撃。

○注目の部隊配置○

ソロモンへ向かうジオンの援軍

ア・バオア・クーからソロモンへ向かうルート上にジオンの援軍と思われる部隊が存在する。

この部隊に配属されたパイロットはマ・クベ、ララァ、シャリア・ブル、ジョニー・ライデンといった有名どころばかり。ソロモンへの進入に手間取ると彼らとの交戦は避けられないだろう。

今明かされる新事実——赤い稲妻、ジョニー・ライデンもソロモン戦へと向かっていたのだ。

2機のブルーディスティニーが激突

ソロモン攻略戦の間近で行われているBD-2とBD-3の戦闘。「ガンダム」マニアのサターンユーザーならば絶対に見覚えのあるシチュエーションだろう。——そう、「ガンダム外伝Ⅲ　裁かれし者」の最終面での一騎討ちである。

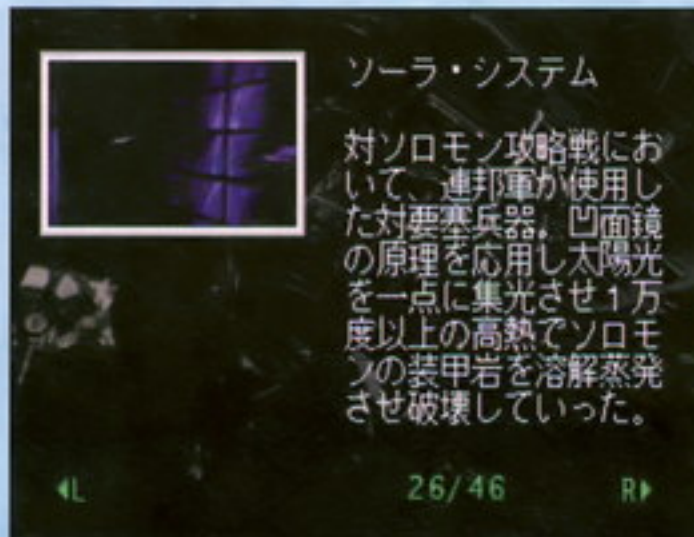
あの決闘はソロモン戦の間近で行われていたものだったのだ。

「ガンダム外伝」でおなじみのあの戦いがソロモン付近で行われていたものだったとは——!!

「ガンダムワールド」の史実では

U.C.0079.12月24日に幕を開けたソロモン攻略戦は、度重なる戦闘によって疲弊したソロモン守備隊とほぼすべての宇宙戦力を投入した連邦艦隊との戦いであった。しかも、この会戦にあたってジオン本国から送られてきた兵器は試作型モビルアーマー1機のみ。

もはや連邦の勝利は時間の問題だと思われたが、その時を待つこともなくソロモンは連邦の新兵器ソーラ・システムによって大穴を開けられてしまう。連邦モビルスーツ隊の進入を許したソロモンは、ドズルのビグ・ザムによる最後の抵抗も虚しく陥落する。

これによってジオン本国攻略への橋頭堡を手に入れた連邦軍だが、その代償としてビグ・ザムに特攻をかけたスレッガーやこの作戦での主力艦隊を率いていたティアンムなど、名だたる精鋭たちを多数失ってしまっている。

連邦軍の勝利を決定的なものにしたソーラ・システム。写真は「攻略指令書」の用語集から。

ソロモンを焼くソーラ・システムの光。これによってソロモンの第6ゲートは大穴を開けられた。

MISSION ● Surprise of JABLOW

ジャブローに散る

シャア率いるマッドアングラー隊によるジャブロー基地奇襲を再現したスペシャルデータ。南米大陸に爆炎が上がる……。

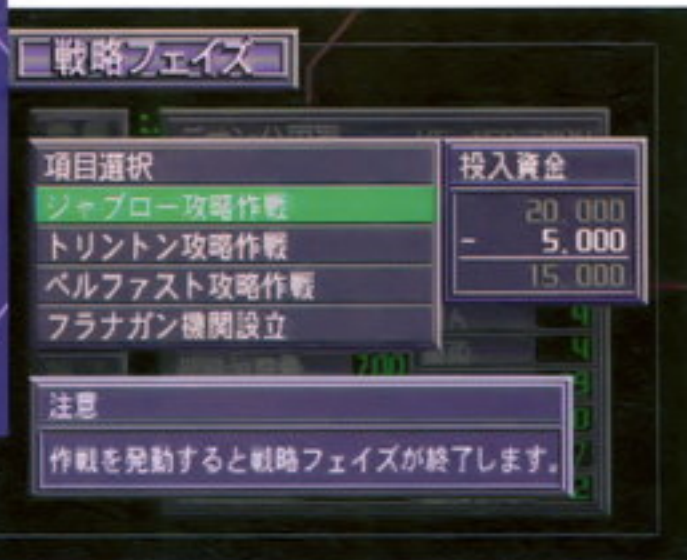
ジャブロー地下基地内部がこのデータでの主戦場となる。

戦局 SITUATION

“ジオンの赤い彗星”シャア率いる潜水艦部隊マッドアングラー隊は移動するホワイトベースを追跡、南米地下にある連邦軍の本部基地ジャブローの正確な所在地をつきとめ、奇襲作戦を成功させる。このスペシャルデータは、その奇襲を忠実に再現したものなのである。

このデータでは奇襲を成功させ、ジャブローを陥落させればその時点でエンディングとなる。つまり他の戦局を完全に無視しても、ジャブローの局地戦に勝てばジオンを勝利に導くことができるのだ。

ジャブローの奇襲作戦に失敗した場合でも、ゲームはそのまま続行される。

重要拠点ジャブローを包囲する奇襲部隊。連邦軍最後の砦だけあって簡単には落とせないが。

さまざまな作戦が提案されているが、実行しなければならないのはジャブロー攻略作戦だけ。

攻略 STRATEGY

進入経路の選択は確実に

ジャブローの地下基地にモビルスーツが進入するには、3つある地下への入り口のいずれかを通過しなくてはならない。

そのため、重要拠点に進入する方向を誤ると基地内部に入ることさえもできなくいのである。結論から言うと、もっともジャブロー基地の入り口に入りやすいのは左上、左下、右下のヘックスからの進入である。これらの方向から進入すれば効率良く基地内部へと部隊を進められるが、同じ場所からたくさんの部隊が進入すると細い通路の部分で渋滞が起こり、前進の妨げになってしまう。奇襲部隊を3つに分けてから進入するようにしたい。

左上、左下、右下の入り口から地下へと進入せよ。

アムロとガンダムを包囲せよ

基地内部に進入すると、ジャブローの守備部隊が攻撃を仕掛けてくるので、入り口付近までおびき寄せてから大勢で囲む戦法をとり、確実に撃破していく。

基本的にこちらのモビルスーツの性能が良いので有利に戦闘を進めることができるのだが、アムロ搭乗のガンダムだけは話が違う。いくら大部隊で攻めても“連邦の白い悪魔”は難なくかわし、手痛い反撃をしてくるのである。そんなときは、ガンダムを補給ポイントから引き離して物資をなくしてしまえばよい。いかにガンダムといえども、エネルギー不足では何もできない。逆に、ガンダムが本拠地に居座ると最悪の状態である。

恐るべき強さを誇るアムロのガンダム。補給ルートを断て。

○注目の部隊配置○

「ガンダム外伝」チーム、GMで出撃

ジャブロー以外の戦局に目を向けると、カリフォルニア～ニューヨーク間に配置されたザクの目前へジムスナイパーカスタムが数機迫っているのが見える。

このジムに乗っているのはユウ、フィリップ、サマナの「ガンダム外伝」チーム。ブルーディスティニーに出会う以前の任務だろう。

数あるジム系列機の中でも屈指の名機であるジムスナイパーカスタム。ザクF型では勝てない。

宇宙に吠えるモビルアーマー部隊

マップを地上から宇宙へと切り換えると、トクワン搭乗のビグロ、デミトリー搭乗のザクレロなどが連邦の艦隊と戦っている。

連邦本部への奇襲という、この戦況においても、ジャブローだけが戦場というわけではないのだ。

付近には“赤い稲妻”ジョニー・ライデンの姿も見える。

奇襲によって緊張走るジャブローを離れ、はるか宇宙空間でも激戦は続いているのだ。

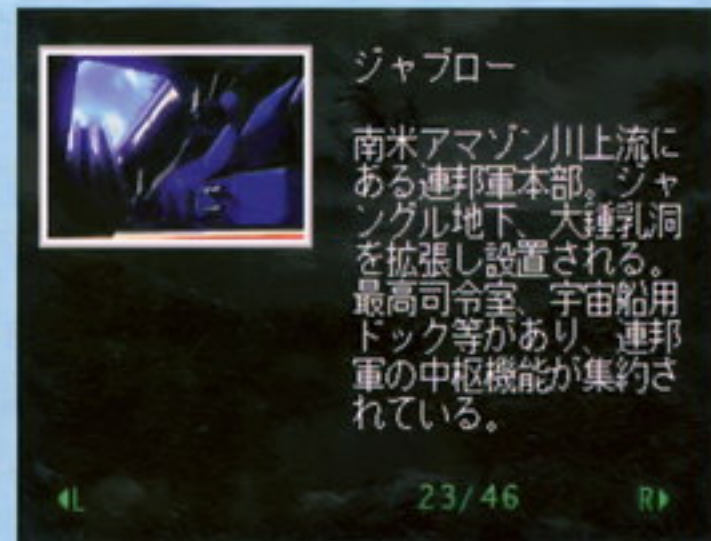
「ガンダムワールド」の史実では

総数地面積が42平方キロメートルにも及ぶ地球上最大の軍事基地ジャブロー。南米の地下に空いた天然の大空洞を利用して作られた地下基地のため、存在こそわかっているものの、巧妙にカモフラージュされたその進入口はジオンに発見されることはありえなかった。

しかしU.C.0079.11月、ジャブローへと帰還したホワイトベースはシャアの追跡を許し、ついに地下基地への入り口を発見されてしまう。

シャアは奇襲を前に基地内部のモビルスーツ工場に時限爆弾を設置、基地内部からの陽動を企てるが、時限爆弾が発見され、計画は未遂に終わる。

ジオンのモビルスーツによる奇襲が始まると、シャア本人もズゴックに乗って出撃するが、ホワイトベース隊に所属するガンダムと出会い、敗北。奇襲は失敗に終わっている。

ジャブローは地上部分を攻撃しても意味がない。本命部隊は突入口から進入する部隊なのだ。

ジャブロー

南米アマゾン川上流にある連邦軍本部。ジャングル地下、大鍾乳洞を拡張し設置される。最高司令室、宇宙船用ドック等があり、連邦軍の中枢機能が集約されている。

23/46

「攻略指令書」の用語解説に収録された、ジャブローの説明。世界最大規模を誇る自然の要塞だ。

● Threat of the United nations

MISSION

連邦軍の脅威

自軍拠点がサイド3だけという、かなり厳しい状態からスタートする高難度のスペシャルデータ。原作にもなかった苦しい戦況だ。

まずは敵陣の突破が先決!

自軍拠点が少ないだけでなく、目の前に敵の強力なモビルスーツが迫ってきているのもこのデータのキツイところ。ここはサイド3でそれらの部隊を迎え撃ち、その後に反撃を開始するのが正しい戦略だ。

ゲームが始まると、連邦の部隊はすぐにサイド3に進入してくる。しかもなぜかスタックを解き、単独で進入して来ようとするので、1ずつ囲んで確実に撃破していく。第1陣を退けたら、戦力を回復させて右にあるグラナダに攻め込む。ここでもあせって前進せず、ユニットを大事に使うことが重要だ。

まずはサイド3に進入してくる第1陣を叩く。敵の機体は強力なので集中攻撃で各個撃破だ。

ゲーム開始直後から自軍の拠点がサイド3のみという圧倒的に不利なデータ。果たしてこの状況からの反撃は可能なのだろうか?

● Attack of the ZION DUKEDOM

MISSION

進撃するジオン

1ターン目から技術力が最高まで上がっているうえ、ほぼすべての機体が開発済みというスペシャルデータ。連邦を圧倒せよ。

これでも初期配置同士の戦闘。どうせ楽勝なんだから、普段ではできないような戦局を作ってみては?

超強力な初期配置

このデータの初期配置は普通にジオン軍を選択したときとあまり変わっていない。地球降下ポイントの近くで連邦軍と衝突している、おなじみの配置なのだ。だがしかし、部隊にカーソルを合わせてみると、乗っている機体が違い過ぎる。シャアは1ターン目からジオングに乗っているし、スレンダーさえもゲルググに搭乗しているのだ。黒い三連星がケンプファーなのにランバ・ラルは頑にグフというところも面白い。

Pジオング大地に立つ

EXAM搭載型モビルスーツなど、特定のイベントをこなさなければ開発できない機体を除いたすべての機体(技術力が上がれば開発できる機体)が最初から生産できるこのデータでは、その圧倒的な力で通常とはあまりにも掛け離れた特殊な攻略を楽しむこともできる。

パーフェクトジオングによる地球降下作戦(Pジオングは宇宙専用の機体ではない。知ってた?)や、たった3部隊での重要拠点攻略など、普通では絶対に見られない戦局が次々に作り出せるのである。

● Seal that was canceled

MISSION

解かれた封印

シャア専用リックドム、キャスバル専用ガンダム、そしてリゲルグといった、普通では開発不可能な機体が使用できるデータ。

エースを軸にした戦闘作戦

普通のプレイでは絶対に開発できない3種のエースカスタム機、シャア専用リックドム、キャスバル専用ガンダム、リゲルグが生産できるうえ、イベントをクリアしないと登場しないパイロット、マリオン・ウェルチが使用できるのが、このデータである。

通常の技術研究は進んでいないため、主力はザクなどの通常機体となるが、指揮官の乗る強力ユニットが増えるのは優秀なパイロットが多いジオンにとってはうれしい。ガンダムに乗ったシャアは、まさに一騎当千と呼ぶにふさわしい活躍を見せてくれる。

エース機が増えているため、優秀なパイロットを通常機体に乗せることが少なくなるのだ。

華やかなエースカスタム機に隠れがちだが、実はザクⅡNCも生産可能。南極条約でなされた核の封印が今、解き放たれる……!!

バーチャコールS

ついに、今月発売となる「バーチャコールS」。初回限定版には、声優さんに自分の名前を呼んでもらえる「よびかけ君」が付いてくるので予約を忘れずに。今回は、バーチャコールで知り合える女の子5人との初デートの模様をお伝えしよう。

このゲームの目的は、バーチャコール（４人まで同時通話が可能な、テレビ電話のようなもの）を通じて知り合う女の子と恋人同士になること。しかし、女の子の気持ちとは空に流れる雲のようなもので、ひと筋縄ではいかないのが現実。恋人どころか、気持ちをつかむことすら難しいのだ。が、そこをキミの会話テクニックで口説き落とせば、これから紹介する楽しいひととき“デート”が体験できるのだ。夏休みの思い出を作ることができるかな？

デジタル空間で結ばれる恋……

完成度 100%

●キッド●10月29日発売
●初回限定版:6,800円(2枚組)　通常版:6,300円
●恋愛シミュレーション
●18歳以上推奨

メーカーから一言
秋葉原のあるお店では、「バーチャコールS」のチラシ1000枚を2時間で配りきったとか……。1枚でも多くのユーザーの手に渡り、1人でも多くのユーザーの名前が「よびかけ君」に呼ばれ、1人でも多くのユーザーに喜ばれるようがんばってます。(ddlum)

ゲームの流れのおさらい&ファーストデートを紹介

今まで何度か説明してきた、「バーチャコールS」のゲームの流れ。今一度おさらいのために説明しておこう。ゲームの流れは大まかに3つに分けられる。
1．バーチャコールにアクセス。
2．女の子の自宅に電話する。
3．実際に会ってデートする。
3を実行するには、1と2でデートの約束をする必要がある。そのためには、電話での会話運びで女の子の好感度を上げなければならないのだ。女の子の気持ちを考えて、会話選択をしていこう。

好感度を上げるために、女の子の機嫌をそこねない会話選択を。

会話選択ができる場面が多く、実際に会話をしているカンジだ。

ちょいネタ ジャマなウインドウはボタンをポン！で……

「メッセージウインドウがジャマ、グラフィックをじっくり見たい！」というアナタ。Bボタンを押すとウインドウを消せるぞ。

いつでも消せるからムフフなシーンもじっくり堪能できる。うれしい機能だ。

デートまでのアプローチ

女の子の自宅に電話をしても留守電メッセージが……。そんな時は初心に帰ってバーチャコール。アクセスしていて電話に出ないことがあるので、まめにチェックするように。

知り合った女の子のデータを見ることができる。現在の関係や、デート回数も知ることができる。

①パーティラインに接続

3人の女の子が、パーティラインで会話を楽しんでいるところに乱入（？）しよう。

②“2人きり”のツーショットへ

ターゲットを1人に絞って会話をする。うまくいけばツーショットに持ち込めるぞ。

③好印象♡だったなら……

自宅の電話番号を教えてくれたり、デートの約束もできる。積極的にアプローチしよう。

世間知らずのお嬢様 西園寺琴乃 KOTONO SAIONJI

筋金入りの箱入り娘で、社会勉強にとお兄さんからバーチャーコールを勧めらた琴乃ちゃん。画家である彼女の父親の個展が開かれる、美術館に誘われた。待ち合わせに遅れてきたので理由を聞くと、「切符の買い方がわかりませんで……」と、お嬢様ぶりを発揮したのだった。

展示されている中で、琴乃ちゃんが一番気に入っている絵は、彼女自身を描いた人物画だった。その絵は、彼女の13歳の誕生日にお父さんからプレゼントされたもの。絵について何も知らない主人公でさえ、何かを感じるほどの絵だった。

想い出のマグカップを探しにデパートへ

個展を見終わったけど、帰るにはまだ早すぎる時間だ。彼女ともう少し一緒にいたい僕は、デパートに誘った。子供の頃に愛用していたカップを割ってしまったので、同じものを見つけたいと言う彼女。犬の絵柄のそのカップを探しに小物売り場へ向かう。簡単に同じものを見つけた僕に、「魔法使いのようですわ」と、大喜びの琴乃ちゃんだった。

ちょっとネクラなコスプレオタク!? 森本英理奈 ERINA MORIMOTO

英理奈ちゃんは、一見物静かでシャイな女の子。気の合う人を探しにバーチャコールにアクセスしてきたが、その趣味はなんとコスプレ！ デートのときも、衣装を着てきて、周囲を驚かせていた。

英理奈ちゃんのお仕事は家事手伝い。いわゆるプータローってやつ。自宅が生地屋で、コスプレ衣装用の生地が安く手に入るらしい。デートのお誘いは彼女の方から。留守電に入っていたのだ。

【 英理奈 】
……いいんです。私、自分でも根暗だと思ってますから。

【 英理奈 】
えと、今度の木曜日お店番しなくてすみそうなので、その日なら大丈夫です。

【 英理奈 】
はーい、あっ…おはしが持てなぁい

【 英理奈 】
とどめはっ！ 膝まくらっ！ 添い寝っ！！
裸エプロンっ！ おはよう♥ よく眠れた？

【 英理奈 】
ふふふ、こんなに一生懸命にやったの久しぶりです☆

普段からコスプレ!?

なんと彼女は、アニメキャラのコスプレで待ち合わせ場所に現れた。「～なのら」と、キャラクターの言葉を使い、今までとまるで違う雰囲気にビックリ。そのままワンダーポリスで遊びまくる姿に僕は……（汗）。

強がりなお姉さま 佐倉美弥子 MIYAKO SAKURA

主人公より年上で、大人の雰囲気がただよう美弥子さん。ところが、話してみると意外に子供っぽいところがちらほら。OLをやっているせいか、ストレスが溜まり気味みたい。デートに誘うのには苦労したけど、ワンダーポリスで大はしゃぎする姿はとってもカワイイのだ。

2人の関係ってどう見えるのかな？

見た目はけっこう遊んでそうな美弥子さんだけど、実はあまり男の人と付き合ったことはないらしい。「私達って恋人同士に見えるのかなぁ」とか、「今まで何人くらいの女の子とデートしたの?」とか、僕のことを気にしてくれているみたい。

ガンシューティングでハッスルする美弥子さん。日頃のストレスを解消とばかりに思いっきり敵を撃ちまくっていた。普段の大人ぶって強がっている彼女とは違った、子供っぽくはしゃいでいる姿。そんな彼女が、年下の妹のように見えるかも!?。

【 美弥子 】
そんなのイヤだな、私は。ヒトの恋人を横取りなんて考えたコトもないし、それで乗り換えるような男、信じられない。

【 美弥子 】
こらこら。席に座った途端にくつろぐんじゃないの。私が目の前にいるってコト、忘れないでよ。

【 美弥子 】
だって、日本じゃホンモノの銃なんて撃つ機会ないし、何よりストレス解消に最高だよ。

【 美弥子 】
ただ、私達って、恋人同士に見えるのかなぁ～～と思ったダケだよ

趣味が悪くたっていいじゃない! 深水まどか MADOKA FUKAMI

今どきの女子高生のまどかちゃん。ファミレス「Pia☆キャロット」でのアルバイトが忙しいし、女の子ばかりの職場で男の子とは遊ぶ機会もないんだって。しかも、友達からは、男の趣味が悪いとか言われているみたい。デートでは、「MOON CHILDREN」のライブをメガロドームに見に行って、大興奮のまどかちゃんが印象的だった。

まどかちゃんと2人、夜の公園で……

ライブが終わって、公園をまどかちゃんと2人で散歩。夜の公園はいちゃつきカップルでいっぱいだ。「何をしているのかのぞきたい」ってオイオイ。

寝グセみたいな髪型と、大きなタレ目がチャームポイントのまどかちゃん。明るくてカワイイ彼女に彼氏がいないわけがない。なんて思って聞いてみたけど、以外にもこんな答えが。僕にも「チャンスあり」かな？

ルックスからして危険な恋愛 海老原るりあ RURIA EBIHARA

この容姿、このしゃべり方、どう見ても小中学生にしか見えないるりあちゃん。暇つぶしにバーチャコールしてるくせに、デートに誘ってもなかなかOKしてくれない。電話番号を教えたら、留守電に「付き合って」とメッセージが入っていた！　さっそく映画にでも誘おうかな？

アニメ映画で泣きじゃくるるりあちゃん

「買い物に付き合って」と人を誘ったくせに、買い物を済ませてから待ち合わせ場所に来たるりあちゃん。映画を観ることになったけど、もちろんお子様アニメ。しかも動物友情もの。ところが彼女、川に流されるニャンコを観て泣き出しちゃった。トホホ……(泣)。

電話番号を教えてくれないるりあちゃん。デートをしたくても彼女からの連絡を待つしかないので、留守電をよ～くチェックしよう。

中学生じゃないの？って疑いたくなる彼女。そんなるりあちゃんから、こんな大胆発言が飛び出したのには驚いた。本当にナニかしたら、後ろめたい気持ちが残るような気が…

恋のパズルを解く

Find Love 2 ~Rhapsody~（ファインド ラブ ラプソディ）

制服美少女たちと過ごす、ドラマチックな夏。恋と夢、主人公はこの夏休みの間にどんな恋をして、何を手に入れるのか？

恋愛シミュレーションとして生まれ変わった今作。従来のゲームとは違う、自由度の高い時間の流れや、態度まで選べる会話など気になるシステムが満載だ。今回は新着のオープニング＆イベントシーンと共に、このゲームのシステムやバックストーリーを紹介する。さらにマンションの住人である女の子7人を、より細かくアプローチ。人気投票1位、生沢杏子のイベントシーンも要チェック!!

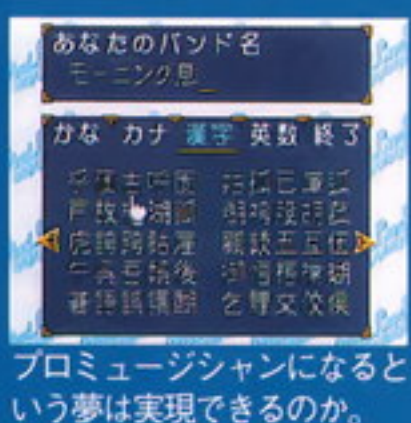
完成度 92%

●ダイキ
●11月19日発売●6,800円
●恋愛シミュレーション
●18歳以上推奨

メーカーから一言　待望のHシーン！　ついに生沢杏子が……。今号で初公開のグラフィックはいかがでしたか？　みなさんの応援ハガキが多ければ、もっと見せてしまうかも……。「Find Love」のホームページ(※)ができました。ゲームよりひと足先に彼女たちの声が聞けます！

バンド名を決めましょう

このゲームでは、主人公が所属するバンドの名前を自分で入力できる。人気バンドの名前を入れるか、自分のセンスで勝負するか。キミならどんなバンド名を付ける？

プロミュージシャンになるという夢は実現できるのか。

生沢 杏子

お料理好きで家庭的という彼女。街では雑貨屋や花屋などの女の子らしいお店で会えるかも。1人暮らしは何かとトラブルがあるもの。管理人として、頼りになるところを見せたいね。

高校3年生の夏、君はどんな宝物を見つける？

高校3年の夏は、自分の将来を一番真剣に考える時かもしれない。受験勉強の要となる夏、夢の実現へのチャンスをつかむ夏、そして女の子と急接近する夏。「ファインドラブ2」は約1カ月半の夏休みを自由に過ごし、主人公であるキミの目的をかなえるゲーム。恋か、夢か。主人公がつかんだものは？

どんな1日を過ごそうか？

ゲーム中の時間は、マップでプレイヤーが2歩、歩くごとに1分経過。イベントが起こると一定の時間が経過する。お店には営業時間があるぞ。

どんな1日を過ごそうか？

1日の行動は、すべてプレイヤーの選択にゆだねられている。ムダなく、悔いなく生活したいね。

女の子や友達からの誘いを、受けるのも断るのも自由だ。

※ファインドラブホームページ「空色倶楽部」
http://www.netlaputa.ne.jp/~fcf/

全国各地から選ばれた、制服美少女が住む街「彩香町」。そんな彼女たちが住むマンションの管理人という、夢のような話がふってきた。そしてバンドのメンバーから聞かされたオーディションの話。今年の夏休みは何かが起こる……そんな期待があった。

のはあなた……

父親の勝手に振り回された俺だけど

町でも有数の実力者である父親が新設した彩香高校。全国から集まってきた美少女たちをこの高校へ通わせるため、寮として専用のマンションを建設。主人公は、夏休みを目前にマンションの管理人を任されてしまった。美少女たちに急接近。高校3年の夏は波乱のスタートをきった。

男手ひとつで主人公を育ててきた父。反論できるはずもない。

住民にごあいさつ

マンションの前に行くと、住民の生沢杏子が話しかけてきた。ここは管理人らしく……。

悪友たちと教室で

教室では悪友たちが次々と話しかけてくる。友達は多い方?

浅見 純子

眼鏡をかけている普段は知的でおとなしそうな純子。図書室で本を読んだり、文芸部で机に向かう姿は容易に見られるだろう。だが、決して地味ではなく、時にはデパートの化粧品売り場で会うことも。「かわいい」と言われることを極端に嫌うふしがある。

石田 渚

教室で同級生を相手に占いをしている、ミステリアスな雰囲気の少女。街では神社で会う他に、夜のクラブで見知らぬ男性と楽しげに話している場面も見られる。低いトーンの声と落ち着いた物腰から大人っぽさが感じられる。

高梨 直子

主人公の同級生である彼女。ハキハキした話し方や、その人当たりの良さから友人も多いのでは？　教室で主人公と世間話をすることが多く、初めはいいクラスメイトといった感じ。公園では、犬とじゃれあうなど明るい、元気、優しいの三拍子の姿が見られる。

有森 恵

主人公も「ちょっとついていけない…」とつぶやいてしまうほどの、元気なコスプレ少女。研究熱心で、学校では仲間がいる部室、街中では男性用のブティックにいることもある。仲良くなるには、まず趣味を理解してあげないとね。

吉野 友美

空想に浸るのが好きな、夢見がちな彼女。映画館で涙を流したり、花屋でほほえむ姿は女の子らしさがいっぱいだ。少々トロイ面もあり、CDショップで品物をばらまいてまう場面も。そんなときも「彼女らしい」で済まされてしまうあたり……。

沢田 美奈子

剣道にうちこむ姿がすがすがしい、さわやかスポーツ少女。彼女とよく会う場所は、やはり放課後の体育館。ひと汗かいた後、笑顔で話しかけてくる姿は、見ているほうも元気づけてくれる。街では海岸や屋上など、空の下で見かけることが多い。

夏休みを有意義に過ごしたい！

毎日欠かさず学校へ行き、夜は決まった時間に寝る。そんな模範生のような生活じゃなく、もっと自由に動きたい！　そんな願いをかなえてくれたこのゲーム。ここではその移動場所である彩香町のプレイスポットを紹介。遊園地や博物館などのデートコースや、各種ショップなどについてはゲームの中で確認してもらうとして、まずは主人公の生活に欠かせない、場所をピックアップ。また自宅でどんな行動ができるのか、その過ごし方を紹介していこう。

料理好きな彼女に欠かせないワンシーン。何を味見しているのかな？　1人暮らしで貧しい食生活を送っていると思われる主人公に、その愛の手料理を分けてあげてください。

生沢スペシャル！

「生沢のカットが少ない」と思っていたみなさま、お待たせ！　人気No.1の彼女ですから、少々出し惜しみしていたわけで……。今回はイベントカット大放出。ちょっと見せすぎ？

会話態度で選ぶセリフいろいろ

女の子と会話をする時、どんな態度で接するか？　ときにはカルく、ときにはちょっと冷たく。これで彼女たちから見た主人公の印象もかなり変わってくるはず。言葉だけではわからない、その場の雰囲気も伝わってくるね。選べる態度は5種類。下の例以外にも、場合によって「ほっとく」がある。こういう冷たい態度、キミならどんなときに選ぶ？

ノーマル

ごく普通に話しかける時。あまり接したことのない女の子には、無難なこの態度かな？

キザ

女の子に甘いセリフを言いたい場合は、キザな態度。少しカルい男を演出してみたい時に。

ワイルド

ワルい男や、そっけない態度に対して逆にひかれてしまう女の子もいるよね。

告白

彼女に「好き」という気持ちを伝える時に選ぶコマンド。これを選ぶ時は慎重になりそう。

カラオケボックスでのワンシーン。ちょっぴり恥ずかしそうに歌う彼女がほほえましいです。マイクを通して聴こえる天使のような歌声。ずっと耳を傾けていたいね。

マンション

管理人として住民と仲良くしてね

主人公が帰る場所は、マンションの1階にある管理人室。ひとつ屋根の下に住んでいるからには、その立場を楽しまなきゃ損でしょ。ロビーで、マンションの前で偶然会ったり、突然のハプニングで部屋に呼ばれることも。もちろん主人公の部屋に連れ込むことも……。

杏子の部屋での紅茶を飲みながらくつろぐひととき。まさしく夢のような時間です。

マンションのゴミを荒らす人物!?　彼女たちの安全のためにも、調べなければ。

彩香高校

美少女、悪友。同級生に会おう

マンションの住民以外の女の子とも会える学校の休み時間は、たくさんの女の子と話すチャンス。世間話をするもよし。デートに誘うもよし。学校は女の子についてを学ぶ場所なのかも？

部活中の女の子もチェック。

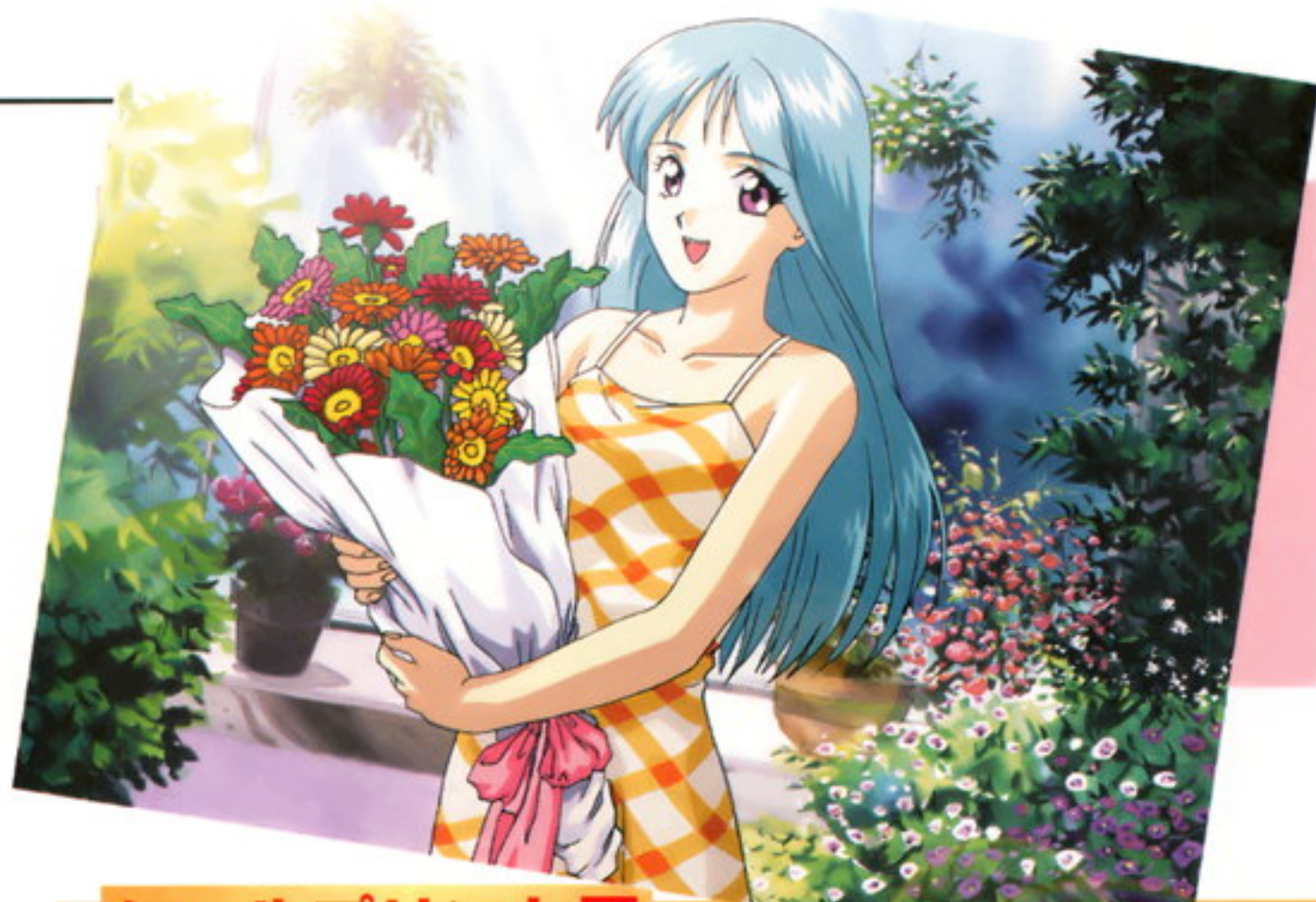
学校では担任の栗原晴美先生、保険医の楠木彩香先生など美人教師にも会える。告白できないのが残念です。

ライブハウス

夢実現のキーポイントとなる場所

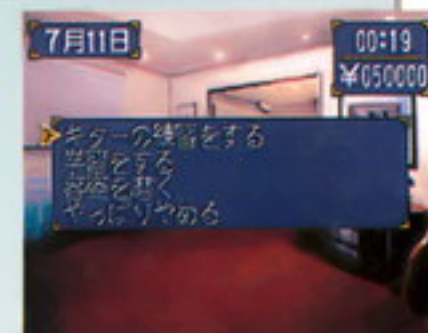
プロミュージシャンを目指す主人公にとって、ライブハウスはバンド仲間と会える貴重な場所。オーディションに合格すれば、8月上旬から始まるライブに毎週出演できる。また、アルバイトもできるので、いいギターを購入するためにも、通う必要がある。

ライブハウスのオーナーは主人公たちのよき理解者。まずはオーディションに合格して、ステージに立つのが目標。

練習スタジオが閉鎖されたため、個々に練習することになったが……。プロを目指す気持ちはみんな同じだ。

部屋での過ごし方

長い1日が終わり、部屋に帰ってほっと一息。部屋ではギターを弾いたり、女の子と電話したり、リラックスモードで過ごすことができる。また、彩香町に関する情報が収集できる点も見逃せない。

自分を鍛える

部屋では自分自身を鍛えるために、受験勉強をしたりオーディションに向けてギター練習ができる。実行すると画面左のパラメータの数値が変化。実行したコマンドによって上がるものと下がるものがあるので選ぶときは慎重に。

ギター練習

ギター練習はミニゲーム方式。完璧に弾いて、かつ特定の経験値を得ると次のレベルへ挑戦できる。メニューはリードギターとサイドギターと2つ。サウンドは生ギターからサンプリングされたものだ。

勉強する

文系か理系かを選択。ストレスが上がり、容姿が下がるなどパラメーターの変動が大きい。

容姿を磨く

勉強ができても、ギターが上手に弾けても容姿が悪いと男の魅力も半減。容姿は常に磨こう。

テレビフォン

マンションには、相手の顔を見ながら会話ができるテレビフォンが備え付けられている。女の子の部屋に電話したら、世間話の他にデートに誘ったり、PHSの番号を聞いたりしてアタックしよう。女の子の気が乗らないと、「つまらない用事で電話しないで」と怒られてしまう。

ホームページ

主人公が情報を入手する手段の1つとして、彩香町のホームページがある。各プレイスポットの紹介や営業時間、入場料などを調べられるのだ。飲食系、ショップ系など検索しやすく分類されているので気軽に見られる。デート前にはこれで情報を確認しておきたい。

分類されているので、お目当ての店や場所も簡単に見つかるはず。

特定の場所に関する必要な情報が、このホームページで簡単に入手できる。

シールプリント屋 思い出をシールの中に

今では2人の思い出作りに欠かせないシールプリント。シールは手帳に貼って、残しておける。ときどき見て思い出を振り返ってみるのも。

フレームをのぞきながら、2人で顔を寄せあう。それだけでドキドキするよね。

ゲームセンター 登場しなかった女の子に会える!

ゲーム本編に登場しない4人の女の子には、ゲームセンターで会える。ここでは前作と同じ、おなじみのパズルがミニゲームとして遊べるようになっているのだ。ちょっと息抜きに立ち寄って、頭の体操をするのも悪くないよね。

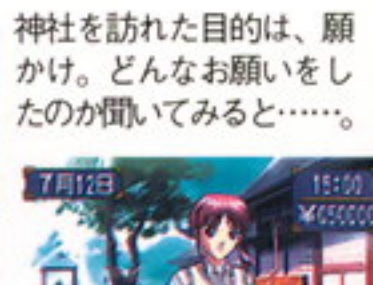
クリアするごとにレベルも上がっていくぞ。

広い彩香町、女の子たちはなにしてる?

彩香町には60種類以上にも及ぶプレイスポットがある。学校やマンション以外では、女の子はどんなところにいるのだろうか? 彩香町を歩いて、女の子と会えた場所のほんの一部をここで紹介。それぞれ性格や趣味がでています。

雑貨屋

趣味のジグソーパズルを買いに来た様子。お目当ての絵柄は買えたかな?

神社

神社を訪れた目的は、願かけ。どんなお願いをしたのか聞いてみると……。

彩香駅

駅に来ると彩香町に初めてきた時を思い出す。どんなハプニングが……?

ブティック

日々コスプレの衣装を研究している彼女。男の子向けもチェックしてます。

公園

心地よい緑はリラックスに最適。時には心と体を思いきり解放しましょ。

クラブ

クラブでのおしゃべりも息抜きには欠かせない。今夜はどんな出会いが?

コンビニ

日常に欠かせない場所。雑誌を買いに来たのにお菓子に目移りしちゃう。

2人だけの時間が静かに流れていく……。肌と肌とを触れ合わせる行為は、恋人同士にだけ許された神聖な儀式なのです。

〜るりいろのゆき〜

瑠璃色の雪

舞い降りる雪の冷たさと 人の心のあたたかさ—

冬休みを目前に控えたある日のこと。父親の死を機に一人暮らしを決意した君は、越した先で世間知らずの雪女と同居することになってしまう!? ヒロインが金髪の雪女、という一風変わったシチュエーションが楽しめる「瑠璃色の雪」。今回は恋愛対象となる女の子のイベントを中心に紹介していこう。

完成度 80%

●キッド
●12月発売予定●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

メーカーから一言 現在「瑠璃色の雪」の開発は、発売日に向けて着々と進行しています。開発部のパソコンのモニターでは、瑠璃や陽子がほほえんでいます。そして、グラフィック担当やシナリオ担当は、眠い目をこすりながら僕にほほえんでくれます。 (ddlum)

人それぞれの、冬物語

奇妙な同居人、瑠璃との出会いを軸に展開していく物語。しかし、本作には瑠璃の他にもさまざまな女の子との出会いも待っている。もちろん彼女たちとのストーリーも用意されているぞ。

EVENT Pick Up

瑠璃、おでん作る
雪女である瑠璃は熱いものが大の苦手。よって、暖かい食べ物だって厳禁なのに……。おでんなんか作って大丈夫?

ただいま"修業中"!?
滝ならぬ、シャワーに打たれて精神修養。けど、どうして服が体操着!?

タマと陽子のひとりごと
公園でペットのタマを抱え上げ、物思いにふける陽子を発見。彼女に声をかけるべきだろうか、それとも……。

RURI 瑠璃

NAKAWA YOKO 奈川 陽子

たとえ血を分けた兄なれど
なりゆきから他の退魔師と対決することになる綾香。疾月と呼ばれたその男は……なんと彼女の兄!?

HINOMIYA AYAKA
日野宮 綾霞

邪気のない相手にとまどう綾霞
退魔師である彼女にとって「人ならざる者」はすべて「敵」。始めこそ瑠璃を敵としてつけ狙う綾香だが……。

SONOMURA WAKABA
園村 若葉

仲むつまじい2人を横目に……
アイスが欲しいとせがむ瑠璃を連れてアイス屋へ。会話内容から2人の同居がバレそうになるけど、彼女はどう思っただろう？

取れるものなら取ってみな！
元バスケ部だけあって、ユニフォーム姿がサマになっている若葉。相手にとって不足はなし！

MITSUYA MIYA
三矢 美弥

真名、5歳の誕生日
雪那さんの愛娘、真名の誕生会に呼ばれて瑠璃と一緒に彼女の家へ。こうしていると、彼女が雪女だなんて誰も気付かないのに。

OKUSATO YUKINA
奥里 雪那

キッド発「瑠璃色の雪」開発日誌

祝　横浜ベイスターズ、セ・リーグ優勝（9月24日現在ではマジック9だけど……さらに私は巨人ファン、来年はがんばれ！）ってことで、「瑠璃色の雪」の開発状況を日にちを追って綴ってみましょう。
9月18日（金曜日）
今日は東京ビックサイトでアミューズメントマシンショーが行われた。「瑠璃色の雪」を一瞬忘れて、大型筐体のゲームに酔いしれてしまった。後がこ、怖い……。
9月21日（月曜日）
今日は待望のβ版があがる日だ!! この日をどれだけ待っていたことか……早く見たい、やりたい。
9月22日（火曜日）
昨日はβ版があがるはずだったのに……なぜ？　どうして？　早く瑠璃ちゃんに会わせてほしい!!
9月24日（木曜日）
やっと会えました瑠璃ちゃんに！これから、きれいな瑠璃ちゃんにどんどん会えるなんて……。

あなたのハートに4編の恋愛物語(ラブストーリー)を贈ります

She'sn ～シーズン～

暑い夏も台風とともにどこへやら。季節はすっかり秋の様相。これから寒くなる一方だけど、一足先に、このゲームで春と夏を味わってみませんか?

完成度 89%

●キッド
●11月発売予定●6,800円
●恋愛アドベンチャー
●18歳以上推奨

メーカーから一言
夏ももう終わり、すっかり秋ですね。そして、あっという間に冬がきて春になる。季節が変わるたびに、ちょっぴりおセンチに、そして期待で胸ふくらむ……。そんな話で「シーズン」は綴られています。あなたはどの季節が好きですか? (営業部 YADOO)

春&夏——2つの季節(シーズン)がおりなす物語は……

春夏秋冬、それぞれの季節に繰り広げられる4つの恋愛物語を楽しめる、オムニバスストーリー「シーズン」。今回は来月の発売に先がけて、春と夏のストーリーを、イベント写真満載でダイジェスト紹介していこう。この2つの物語は、かたやシリアス路線、かたやラブコメといった対照的な内容になってはいるものの、どことなく甘くせつない恋心を、見事に表現した見ごたえあるストーリーとなっているのだ。

SPRING SUMMER AUTUMN WINTER
幼なじみで、ケンカ友達(?)の悠と、夏の避暑地で甘いバカンス……???

これはヒロイン選択画面。物語には「恋のライバル」も登場して、ゲームを盛り上げる。

ゲームの進め方はとっても簡単

物語は、いくつかのコマンドを選択しながらイベントを進め、ときどき出現する選択肢を任意にチョイスしていくことで展開される。また、一度クリアすると、マルチエンディングになるので、セカンドプレイ以降はより物語に深みが増して、何度でも新鮮に楽しめる。

コマンド選択

SPRING
見る
考える
話す
不安で泣き出しそうな彩乃の瞳が、その表情をさらに幼くさせた。

これが基本となる行動コマンド。正しいコマンド選択が行われないと、物語が展開しないのだ。

選択肢決定

勉強する
さらに勉強する
気合いを入れて勉強する

一方、これはイベント中に出現する選択肢。選び方が女の子の感情を左右することもある。

おまけがいいんです

ゲームをクリアしたあとのお楽しみとして、CGギャラリーが搭載されている。このモードでは、ゲーム中に見たイベントのグラフィックを好きなだけ見られるのだ。また、ゲーム中に流れる曲を聞けるミュージックモードもある。

Spring EXIT

イベントグラフィックを見れば見るほど埋め尽くされていくCGギャラリー。

Music Mode
00-She'sn-始まりの季節(とき)
EXIT

ミュージックモードでは、お気に入りの曲をCDプレイヤーのように聞ける。

春 Spring

おにいちゃん どこにも行かないで!

アメリカ留学の夢を実現したいと願う主人公は、受験直前に妹のような存在の彩乃から愛の告白を受ける。それを知った義母は憤慨。お互いが接近しないことを条件に、主人公を希望の大学へ入学させる。しかし、寂しさに絶えられなくなった彩乃は、降りしきる雨の中、主人公の前に再び姿を現す。

彩乃：
お兄ちゃん……

受験直前のある晩、彩乃が突然バスタオル1枚というあられもない姿で抱きついてきた!

清香と共に過ごした雨の夜、自宅の前に彩乃の姿が……。

SPRING

幸代：
ただし！ この次、彩乃がアナタに近づいても冷たい態度を取るように。

義母はそれを誤解したまま、主人公をけだもの扱いして彩乃から遠ざけようとする。

清香がモジモジとしながら、上目使いで僕を見ている。

彩乃がいなくなって数日。主人公は、自分に好意的な後輩の清香といつしか恋仲になっていた。

主人公のもとで、寂しさから解放された彼女の表情は、うれしさに満ちあふれていた。

先輩になら何されても……

夏 Summer

太陽が照りつける夏の海。そこに家族で訪れた主人公は、幼なじみにして男勝りの悠と2人っきりになる。困惑しながらも、2人は夏をエンジョイしようと海に繰り出すが、主人公は浜茶屋の娘、夏苗と知り合って意気投合。そのため、事態は一気に三角関係へ。しかし、そんな状況の中、3人で無人島に出かけた時、ある事件が起こる。

SUMMER

夏苗：
日陰ならあそこに洞窟があるわよ。

日陰を求めて洞窟へ。しかし洞窟に入るや否や、悠は大嫌いな虫に襲われ逃亡。やっと2人きりになった夏苗は、大胆な行動に出るが……。

秘密の場所があるのよ

普段のボーイッシュな容姿とは裏腹に、水着姿では持ち前の抜群のプロポーションを披露。

夏苗：
この色って太って見えるでしょ？
やっぱり、スタイルに自信がないと着にくいわよねぇ。

本能のおもむくまま2人の着替えをのぞき見。あれ？ ケンカしてるぞ。え？ 見つかった!?

悠の使い走りをしていたら夏苗と衝突。主人公はそれをきっかけにさっそくナンパする。

いま、私たちふたりっきりなのよ

このオレが悪かった〜(涙)

わたしたちが人間になれるかどうかはアナタし・だ・い♥

6インチ まいだ〜りん

完成度80%

●キッド
●12月発売予定●5,800円
●アドベンチャー
●全年齢推奨

メーカーから一言
「ピグマリオン」……キプロス島の王様が象牙で造った女性像に恋をし、それに生命が宿り妻にしたという古代ギリシア神話（概説）。想像の国からやってきた少女人形たちとの、めるへんちっくなアドベンチャーをお楽しみください。　（営業部　浅井）

ちっちゃな彼女との生活は？

夏休み初日、いつものようにベットから起きると、何やら足もとから呼び声が……。おや？と思って床に目をやると、そこにはなんと手のひらサイズの小さな少女が立っていた!!　そんな不思議な出会いから始まる本作は、学校の裏山で拾った木箱から現れた人形たちを、人間にするというアドベンチャーゲーム。キミは、15日という限られた時間の中、誰にも見つからないように、彼女たちとともに過ごすことになる。

終業式の帰り道に発見した木箱には、「ピグマリオン」という人形が入っていた。それが出会いの発端になろうとは……。

エトセラ

おしとやかで恥かしがり屋のピグマリオン。まじめな性格で、冗談が通じないことが多い。ほんの数日で「児童名作全集」を読破してしまうほどの読書好き。

他のピグマリオンよりおっとりした性格だが、いったん怒り出してしまうと手のつけようがない!?

友達の着ぐるみを身につけたり、ぬいぐるみの中に逃げ込んだりと、彼女の行動はとってもチャーミング。

ピム

ボーイッシュな外見のとおり、おてんばで運動好きな彼女。行動が素早いことからピグマリオンのあいだでは「はやぶさのピム」と呼ばれている。でも、根はとても女の子らしい。

テレビでバスケットボールの試合中継を見て以来、おもちゃのボールで練習に没頭する毎日。シュート！

突然いなくなったので驚いて捜しまわると、陽気に入浴タイム。誰かに見られたらアウトなのに、先が思いやられる……。

じっとしていることができない彼女。家の中を案内するやいなや、遊園地にでも行ったかのようなはしゃぎぶり。

家業を手伝いながら彼女たちのお相手

夏休みということもあり、両親から酒屋の手伝いを任された主人公。そのため、彼女たちとのコミュニケーションは、仕事の合間にとることになる。つまり、少ない時間でどれだけ彼女たちの信頼度を高めるかが重要となるのだ。

店番はもちろんのこと、ときには配達も頼まれる。これでは、15日なんてアッという間に経ってしまいそう。

1日にどれだけピグマリオンとコミュニケーションをはかったか。その評価を確認できるのが、この「通信簿」画面だ。

ゲーム中には、ときどきこのような選択肢が登場。選び方で女の子の反応やイベント内容が変化する。

要注意(!?)人物たち

ピグマリオンを人間にするには、彼女たちを自分以外の人間に見せてはならない。しかし、外出するやいなや、知人に声をかけられることが多いうえ、家には好奇心旺盛な妹がいるので、いつも気が抜けないのだ。

藤枝加奈子

幼なじみにしてクラスメイト。口調は生意気だけど、優しい性格の女の子だ。

武藤公一

軽いノリで、いつもノー天気な友人。藤枝加奈子に気があるらしいのだが……!?

美和

ピグマリオンにとって危険度No.1 の妹。突然部屋に入ってくるので警戒が必要。

公一

体育会系の担任。一度呼び止められたら最後、長い説教を聞かされるハメになる。

ミンティ

猫の着ぐるみに身を包み、なぜかヘンテコな関西弁で話す個性派ピグマリオン。常にマイペースで、寝たまま箱から出てこないことがある。犬が苦手らしい。

人間界をじっくり見てみたいというミンティーを、胸元に入れてさっそく外出。

バスルームであんまりはしゃぐもんだから、こんなありさまに。なんだかとってもマヌケだけど、下が裸なんだから仕方がないよね。

何やら柔らかい感触と思いきや、ベッドの中にミンティーが！ 一応キミ女の子なんだから、男のベッドの中で寝てるなっちゅーの!!

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON Boomerang コットン ブーメラン

自慢の魔法で敵をい・ち・こ・ろ

ウィロ〜ウィロ〜ウィロ〜ッ♪

完成度100%

●サクセス●10月8日発売予定
●4,800円●シューティング
●2人まで同時プレイ可能
●全年齢推奨

メーカーから一言
食欲の秋！読書の秋！ 皆さんはこの秋をどんなふうに過ごしますか？ 私の秋はきっと○○の秋になりそうです(涙)。さて、「コットン ブーメラン」ですが、はっきりいってハマります!! ぜひ、プレイしてみてくださいね。 (広報担当 エース松木)

アーケード版もついに登場し、サターン版の発売も間近となった「コットン ブーメラン」。今回は前作から踏襲している封印や連爆のやり方や攻略ワンポイントアドバイスを伝授。そして、ステージ4、5を紹介していくぞ。

高得点のススメ

「ブーメラン」をプレイするうえで、まず頭においておきたいことが封印という要素。クリアだけを目的とする場合にも、コマンドショットをどんどん使って敵を封印していけば有効だ。また、高得点を狙う場合にも、封印したあと連爆や追い打ちにつなげていく必要がある。このように封印は戦術の起点となるものであり、このゲームにとって必要不可欠な要素なのである。

ステージ1は最初から最後まで連爆をつなげることができる。

封印

すべてはここから

敵を封印する方法はいくつもあるが、その中でよく使われるのがコマンドショットとパンチだ。状況によって使い分けろ。

コマンドショット
遠くの敵を封印するにはコマンドショット。

パンチ
近くの敵は、パンチを使って封印するのが有効。

追い撃ち

基本は天井

封印した敵にショットを当てることで、ヒット数が増え、得点が加算されていく。これが追い撃ちだ。

天井や障害物で蓋をして追い撃ちを狙う。壁に当たるとヒット数もUP。

アプリ、ニードルはキャッチしたままショットを撃つことで追い撃ちに。

連爆

キャッチがポイント

封印ずみの敵を封印されていない敵に当てると周りの敵を巻き込んで連鎖的に爆発をしていく。これを連爆と呼び、「ブーメラン」の醍醐味の1つといえる。連爆させるとさらに封印された敵が現れるので、キャッチをうまく使って次の敵の場所まで運んでいき、さらに連爆数を増やそう。

連爆を狙うには敵の編隊をある程度引きつけたうえで、敵の編隊の先頭に封印を当ててやる。

次々に敵を巻き込んで連続的に封印し、敵を一掃できる。このゲーム最大の得点収入源でもある。

中ボスや、砲台など堅い敵に直接封印を当てても連爆は不可能。そこで↙

このように封印を上に投げ、その間に敵にダメージをある程度与えておけば連爆が可能。

◆STAGE4・5◆

今回は中盤であるステージ4と5を紹介しよう。ここまで来ると敵の攻撃も厳しくなってくる。気を抜くな。

STAGE4

ピキピキラビリンス

氷に覆われた洞窟の中を進んでいくステージ4。長い間氷に覆われていたらしく道は狭くなっており、所々で氷の柱がコットン達の行く手を阻んでいる。中には、柱の上に巨大な氷の塊があり、柱を壊すと降ってくるトラップもある。柱を壊すタイミングを考えないと氷の塊に押しつぶされてしまうぞ。

BOSS

ニクタマドラゴンW

いくつもの種類のレーザーを撃ち分けてくるボスニクタマドラゴンW。両手に持った宝玉を壊すごとに攻撃パターンが変化する。まずは出現と同時に宝玉に撃ち込もう。

敵が現れたらすぐに倒していかないと、すぐに敵と弾によって追いつめられてしまう。

所々に存在する道をふさぐ柱。素早くコマンドショットを撃ち込むか、パンチを連打して破壊してしまおう。

中ボスホネホネドラゴン。本体は頭で体を攻撃してしまうと、分裂して攻撃を仕掛けてくる。

STAGE5

アチチチキャニオン

ステージ4とはうって変わって灼熱の溶岩が暴れ狂うステージ。このステージは、中ボスが現れる地点は縦に降りながら（下にスクロール）の戦いを強いられ、ボスの手前では後ろ向き（左にスクロール）に進みながら戦うという少し特殊なステージになっている。

後ろに進む地点では、Newコマンドショットで対応しよう。

中ボス。ばらまかれる弾は、パンチを活用して切り抜けるといいだろう。

いきなり天井から崩れ落ちてくる岩石のトラップ。岩の上にはアイタタ地蔵があることも。

マグマ入道

BOSS

ステージ5の最後を守るマグマ入道。溶岩を噴出させて攻撃してくる。ボスの攻撃と溶岩の中から出てくるザコの弾の同時攻撃は受けたくない。パンチで弾を消すことに専念するのもいいかも。

ワンポイントテクニック

・スピードアップ
・スピードダウン

コットンたちはショットを押しっぱなしすることで、通常より速く移動できるようになる。逆にアクションを押しっぱなしで遅く移動することも可能だ。

弾を避ける時に必要なスピードアップ。攻撃していない時は常にしている感じで。

・魔法ためキャンセル
・魔法早撃ち

ため撃ちの魔法はアクションボタンで"ため"をキャンセルできる。魔法を撃った後すぐに魔法を溜めてもタイムラグが生じてしまうが、ため始める前に一度アクションボタンを押せばタイムラグを解消できるぞ。

・出前撃ち

実は封印をキャッチした状態でもショットが撃てる。今回はこの出前撃ちを使う場合があちこちに出現するぞ。ただ、封印を持ち替えるとできなくなる。

出前撃ちは封印をキャッチした状態でショットを撃つだけでいい。

キャラクター性能 Part2

コットン
•POWER:3
•SPEED:2

バランス型のコットン。パワーが少し強く、パンチの威力があるため、接近戦もこなせる。

アプリ
•POWER:3
•SPEED:3

コットンと同じくバランス型のアプリ。アプリ＆コットンはウェポンの種類で選ぶのもOK。

シルク
•POWER:1
•SPEED:4

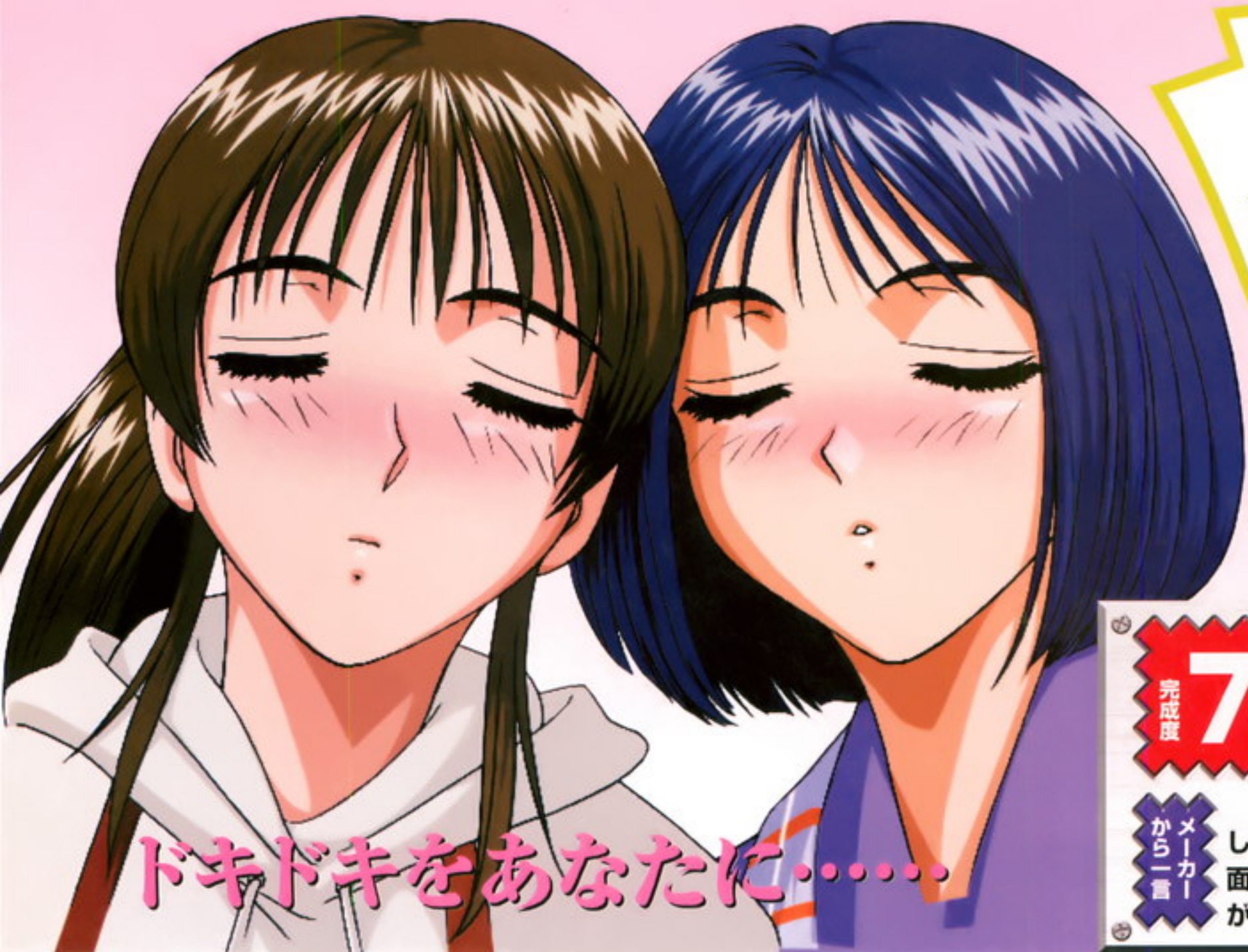
スピードに長けているシルク。ちなみにシルク＆アプリは封印を持ち替えることができない。

ニードル
•POWER:4
•SPEED:1

唯一の男キャラだけあってパワー型のニードル。接近してのパンチ連打の威力は強力な武器に。

ルームメイトW

ドキドキをあなたに……

今秋の発売に向けて着々と開発の進んでいる「ルームメイトW」。今回は、ルームメイトシリーズ考案者の筧氏にインタビューを行った。

SPECIAL INTERVIEW from President

完成度 70%

●データム・ポリスター●今秋発売予定
●6,800円
●リアルタイムコミュニケーションソフト
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言　秋も深まり開発も追い込みに入っています。シリーズ3作を通して課題だったビジュアルのバリエーションを強化したことは画面写真からもおわかりいただけるかと思います。ふたりの女の子があなたのルームメイトになるのはまもなくです。

ルームメイトシリーズのコンセプトを大熱弁!!

データム・ポリスター代表取締役

筧 行夫氏 特別インタビュー

自分を好きな人が2人もいてくれたら、すごくハッピーになると思うんです。

シリーズ誕生のきっかけ

──ルームメイトシリーズはどういったきっかけ、コンセプトから生まれたんですか？

筧　これまでの恋愛シミュレーションで多用されてきた単純なパラメーターでは、本当の恋愛を表現できないと思ったことが発端です。人間ってとっても難しい生き物だと思うし、まして異性ならなおさらですよね。それと女性については、いくら女性の友達がたくさんいてもわからないことを、1人と深く知り合ったらわかることってあると思うんです。ですから、ルームメイトではストーリーも大切な要素ですが、普段なにげなく話す会話の中に、女性の心の内面がきちんと見えてくるような作品にしたかったのです。そのため、ゲーム中にパラメーターの存在をなくし、恋心の表現はある意味で彼女からの一方通行にしました。人間って不思議なモノで、話を聞いてくれているうちに、だんだん好きになることってあると思うんです。ですからこの作品では、何回会ってくれたか、何回話を聞いてくれたかによって、彼女の感情に変化が起きるようになっています。話を聞いてくれるってことは、相手が自分に興味を持っているということですから。

筧氏が目指した女性像

──井上涼子って、端的に言うと、どういうキャラクターなんでしょう?

筧　まず、自分の可愛さに気づいていない。でも本当はとっても可愛くて、しかもナイスバディ。そして何事に関しても、まじめできちんと自分で考えるし、対処もしている。それから、これは作品のコンセプトにもなりますが、彼女の生まれて初めての恋愛感情は、自分、つまりプレイヤーに向けられなくてはいけないと思うんです。よく言われる言葉に、男性はいつも最初の男でありたい。女性はいつも最後の女でありたいというのがあるんですが、これってある意味で人間の心理だと思うんですよね。女性から「今までの男性の中であなたが最高」っていわれるより、その女性から、「生まれて初めて胸をときめかせた」「好きになった」といわれるほうがうれしいんじゃないかと思うんです。これまでに、初恋くらいは経験したことはあっても、本当の恋愛は未経験っていうのが僕の考える理想の女性だったし、こういう女性だったら男性から好かれると思ったんです。作品の中で、涼子ちゃんには、ちょっと気になる存在の男性がいて、プレイヤーに対しては異性というよりお兄さんといったほうがいいような感情を抱いている。ところがあるとき彼女の気持ちがぐっと近くなったりする。そういった1つのドラマを通して、女心ってどういうモノなのかが表現できたらいいなと思ってるんです。好きなタイプとか、恋愛模様って、人それぞれ違うと思うんです。ですから、涼子ちゃんは男性側から見たある1つの理想のタイプと考えてもらって良いんじゃないかと思います。

──リアルタイムコミュニケーションソフトというネーミングで、内蔵

株式会社データム・ポリスター代表取締役 筧 行夫氏

1975年キングレコードに入社。数々のTVアニメなどの宣伝プロデュースを手がけ、その後ポリスターを経て、1993年データム・ポリスター代表取締役に就任。同社でもOVAやサウンドCD、家庭用ゲームソフトをプロデュース。1つ1つの作品に深い思い入れを持っている。

リアルタイムコミニュケーションソフトという、新しいジャンルを築いてきたルームメイトシリーズ。女の子との同居生活を体験できるこのシリーズも今作で4作目。しかも、同居人が2人に増えたことで、よりドラマ性が高くなった作品に仕上がっている。そんな同居人2人をあらためて紹介しておこう。

突然かかってきた、親父からの国際電話。女の子の面倒を見てやってくれだって!? しかも2人も！

生活感溢れるイベントの数々。女の子との同居生活をリアルに体験できるのが特徴だ。

今までのシリーズと違い、同居する女の子が2人になったことで、生活にも華やかさが増した。

お姉さんタイプの看護学生 佐藤かおり KAORI SATO

両親が共働きのため、病弱な弟の世話をしていたかおりちゃん。それがきっかけで看護婦の道を目指していた。そして、地元の看護学校の姉妹校に研修生として上京してきたが、手違いで寮に入るのが1カ月遅れることになった。父親同士が親友なこともあって、主人公の家へ。

チャームポイントのロングヘアは、いつもはポニーテールで、高めの位置に結んでモードっぽく。

ちょっぴり甘えん坊?の女子高生 山口優子 YUKO YAMAGUCHI

出身は仙台市で、東京にある学校に編入するために両親と一緒に上京する予定だった。しかし、父親の仕事の引き継ぎが遅れたことと、優子ちゃんの編入手続きが前後したため、単身で上京するはめに。母親同士が親友という理由で、一人暮らしの主人公の家に転がり込むことになった。

ガーデニングが趣味という彼女は、植物が大好き。普段は物静なのに、植物のこととなると……。

時計を使ったのは、臨場感をねらったんですか？

筧　臨場感っていうのとは、ちょっと違うと思うんですけど、実際に同居した相手が高校生だったら、当然、朝9時には学校へ行くし、帰ってくるのは6時過ぎでしょう？　それが臨場感とかリアル感とかってことだと思うんですけど。でも、本当に窮屈ですよね。会いたいときに会えないし、今日は遅いからとか一方的に言われちゃうんですから。でも実際の恋愛もそう。だから、そういうソフトも1本くらいあっていいのでは。

──でも「2」「3」「W」は完全にリンクって形はなくなりましたね？

筧　「1」を発売してみて、現実の時間とリンクすることの良さと悪さを改めて考えさせられたんです。良さというのは、よりリアルであること。悪さというのはプレイヤーの拘束でした。それでいろいろ試行錯誤の結果、起動日ベースで日数をカウントする形に落ち着いたんです。

「W」になって表現すること

──今回の「W」では同居人が2人になりましたが、そうした意図は。

筧　女性が2人いると牽制しあったりとか、もっと複雑なものになるでしょ。たとえば、悪意のない言葉なんだけど心の中のジェラシーが無意識に出てるみたいな。だから、同じ言葉を言っていても、本人はジェラシーが入ってるとは思わない。「貴方のために」っていいながら、裏にジェラシーがあって、こういう言葉が出てきてるんだなっていう場合があると思うんですよ。ですから、そういった人間の感情が表現できるなら面白いなと思いまして。もうひとつは単純に、1人もいいけど、2人いたらもっと楽しいんじゃないかと。仲間ってたくさんのほうがいいじゃないですか。しかも自分を好きな人が2人もいてくれたら、すごくハッピーになる。気持ちいいですよね。ずっとアドレナリンが出てる緊張感というか。

──女の子が2人になって、苦労したところはどこですか。

筧　たとえば、話をしていても2人がずっとプレイヤーに話してるんじゃなくて、女の子同士2人も話すじゃないですか。そうすると、2人が向かい合っているグラフィックが必要なんです。1人がプレイヤーに向いて、もう1人がその女の子に向いてるとかも。ものすごく絵の量がかかるので大変でした。音声も2倍ですし。でも大変なのですが、ビジュアルの大切さや、「1人を深く」から、「2人を深く」というところに1歩進めたのは良かったですね。

──今回の「W」の狙いというのは？

筧　2人と生活したら、複雑になるけど楽しいだろうなっていうのが第一ですね。それから、基本的に人間ってみんな自分勝手にいろんなことを思うじゃないですか。他人は自分の思いどおりにはならないんだよ、ということが表現できていればいいと思います。

──最後に、読者へのメッセージを。

筧　ビジュアルはよくなっているし、自分も入れて3人になったことで、感情表現とかがより複雑にはなるかもしれないですね。それが成功したかしないか、見て、体験して、それでぜひ評価をいただきたい。女性の感情の難しさや側面をちゃんと感じていただけたらうれしく思います。

井上涼子ちゃんカレンダー PRESENT

シリーズが完結したあとも、根強い人気を誇る井上涼子ちゃん。そんな彼女の姿を6枚の卓上カレンダーに収めました。そして、そのカレンダーをなんと300名の読者にプレゼント！　欲しい人はハガキに住所、氏名、年齢、職業を記入の上、下記の宛て先まで。〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部「ルームメイト涼子ちゃんカレンダープレゼント」係まで。

いつもあなたのそばに……

「1」～「3」までの涼子ちゃんのイラストだよ。これでいつでも涼子ちゃんと一緒だね。

SEGA AGES アイラブミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険 アイラブドナルドダック/グルジア王の秘宝

完成度 100%

●セガ●10月15日発売●4,800円●アクション●全年齢推奨

メガドライブで好評だった、ディズニーキャラクターの秀作アクションがSEGA AGESに登場。

ミッキーとドナルドのドッキドキ大冒険!

アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝

ひょんなことから宝の地図を手に入れたドナルド。噂を聞きつけたギャングにもなんのその、3人のおいっこたちを連れ、冒険に出発！ 愛用の“シュッポン”や、さまざまなアイテムを使いながら、じゃま者たちを退けて世界中の迷宮を冒険していく軽快なアクションゲームだ。

ステージに隠された“とうがらし”を5つ集めるとドナルドが一定時間無敵になるぞ。

世界中を冒険してアイテムを集めよう!!

地図に記された場所を選んでゲームを進めるのだが、単純に各ステージをクリアするだけではダメ。実は、先に進むためにアイテムが必要な場所があるのだ。アイテムは別のステージに隠されており、ステージ間を行き来しながらそれらを探し出すという楽しみも用意されている。

迷宮の奥で、グーフィーと遭遇。道具を渡してくれるぞ。

エジプトの王様は、難題と引き替えにアイテムをくれる。

途中に立てたポールの場所に、他のステージから戻ってこれる。

“シュッポン”などを使いこなそう!

ドナルドは“シュッポン”や“バブルガム”など、さまざまな道具が使える。ステージによっては、うまく使わないと進めない場所も。

途中で手に入る赤シュッポンは、足場にできるぞ。

手に入れたアイテムを上手に使い分けて進めよう。

黄色シュッポンは足場にはできないが相手の動きを止められる。

アイラブミッキーマウス ふしぎのお城大冒険

ミッキーとミニーが幸せに暮らすベラシティに悪い魔女が現れ、ミニーをさらってしまった。ミニーを助け出すには、不思議のお城に隠された7つの宝石を手に入れなくてはいけない。さまざまな仕掛けが隠された7つの部屋を進んで宝石を手に入れ、魔女を追いかけろ！

各ステージのボスをやっつけて、隠された7つの宝石を集めていこう。

アイテムを使ってじゃま者をやっつけろ!!

ミッキーは、ジャンプしてお尻でじゃま者をやっつけることができる。それ以外にも各ステージにはリンゴや宝石などが隠されており、それをぶつけることも可能だぞ。

リンゴや宝石などのアイテムはステージのあちこちに落ちている。

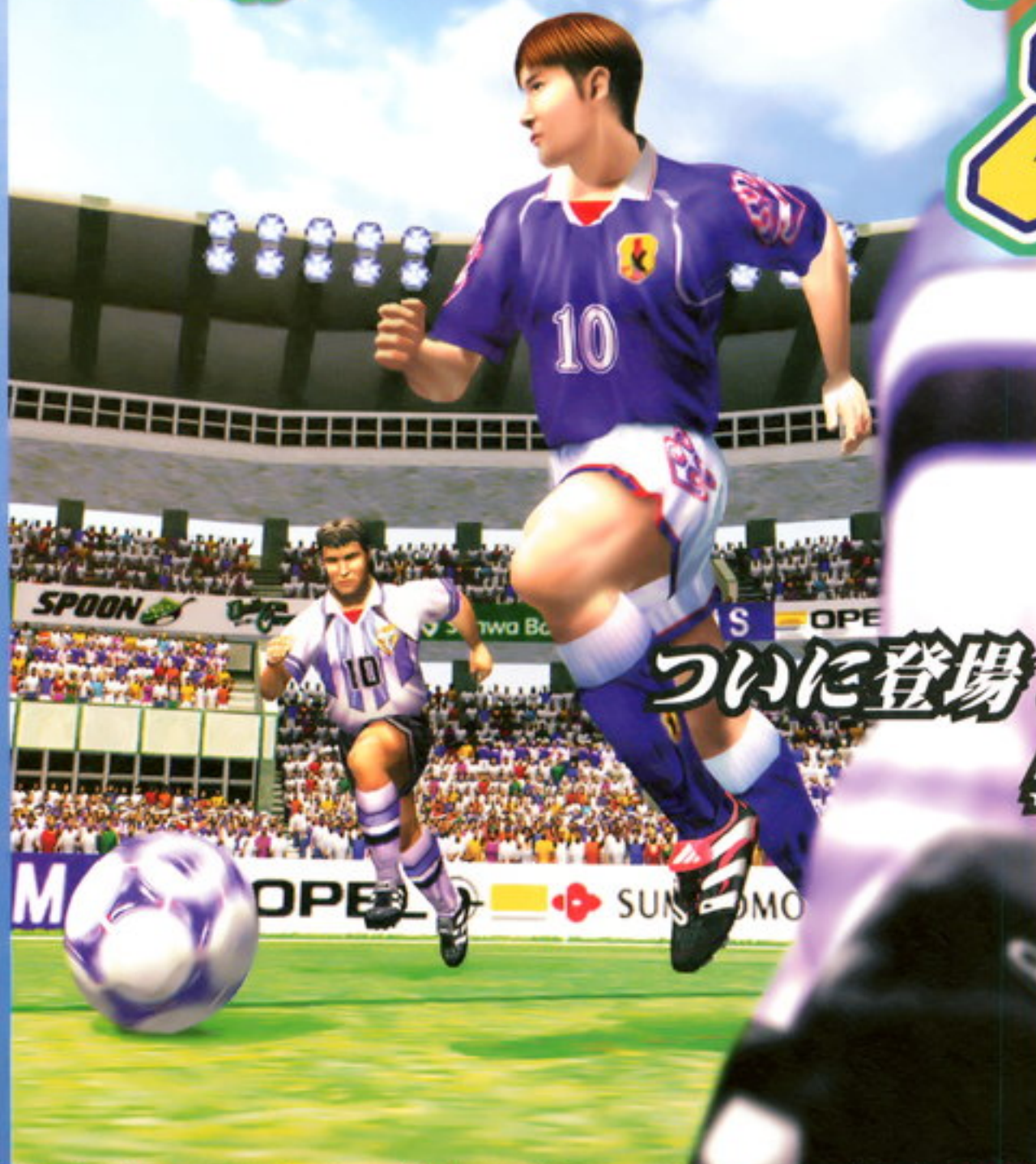
ひろったアイテムは、じゃま者に向かって投げることができるぞ。

ステージには仕掛けがいっぱい!

各ステージは部屋によって、森やおもちゃの国などに分かれている。上下が逆さになったり、いろんな仕掛けが用意されているぞ。

おもちゃの国ステージではなんと、上下が逆さになる。

森のステージでは、つたにつかまって、ジャーンプ！

グミのようなブロックの上に乗っていると体が沈むぞ。

VIRTUA STRIKER 2 VERSION '98

オフィシャルガイド

本体価格1,200円　A5判　96ページ　好評発売中!!

ついに登場！　シリーズ初の公式ガイド
強豪たちとの激闘を完全サポート！

この一冊で、君も"結果"をだせる!!

- 基本プレイから徹底解説
- 全出場国の戦術的特徴を開発チームのコメントつきで紹介
- 裏技だってバッチリ公開！
- 有名サッカーパブでの開発チームインタビューを収録
- 世界の名選手とその魅力を紹介

セガオフィシャルブックシリーズ

SHINING FORCE III シナリオ3 氷壁の邪神宮

オフィシャルガイド

本体価格1,200円　A5判　184ページ　好評発売中!!

3部作の完結編、ついに登場！

1＆2部からの影響を受けつつ、すべての話が完結する第3部。これまでのゲームの進め方によっては、総勢60人にもなる1～3のメインキャラが登場する話の結末はどうなるのか……。
シミュレーションRPGの攻略本に必須のMAPデータを、最終章の最終ステージまで完全収録！　総勢60人にもおよぶメインキャラクターの紹介から、隠しアイテムの位置や出現する敵キャラクターの紹介など、データ重視した構成！
ユーザーが必要としている情報を網羅したセガのオフィシャルガイドブック！

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円です。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社へ電話でお問い合わせ下さい。

機動戦艦ナデシコ The blank of 3years

●セガ●発売中（9月23日発売）●6,800円●1人プレイ用●アドベンチャー●CD-ROM2枚組●全年齢推奨

繰り返しプレイすることでシナリオに変化が!?

ストーリーが選択肢や主人公の人格によって分岐するなど、アドベンチャーというよりは、まるでサウンドノベルのようなこのゲーム。繰り返しプレイすることで、シナリオも変化していく。また、特定の条件を満たさなければ見られない隠しシナリオもあるので、何度も繰り返しプレイしてみよう。

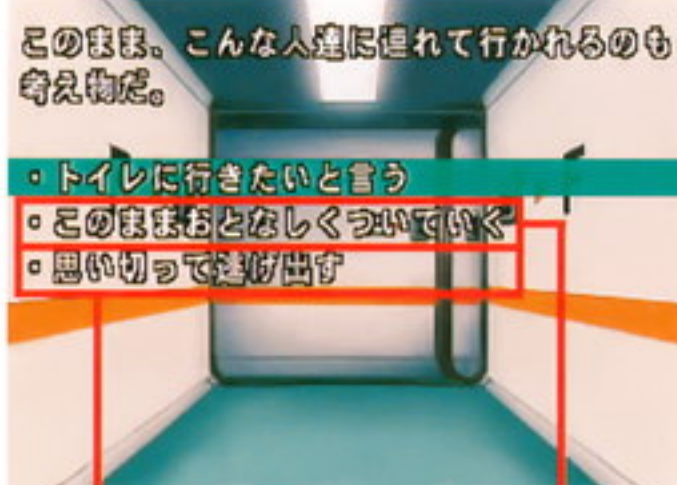
繰り返しプレイすることが基本。セリフやグラフィックを100%見るまでがんばろう。

プロローグでゲキガンカードゲット！

2回目以降のプレイでは、プロローグにも変化が現れる。選択肢が増えていたり、初回と違うイベントが発生する場合があるのだ。1回目のプレイでは意味がなかった部屋にも、なにかがあるかも？

どのみち、エンディングを見たあとでもプロローグからやり直す必要があるので、1回目とそれ以降の違いは意識する必要はないが。

2回目以降は選択肢に注意！

変化を見逃さないようにしよう。2回以上プレイしている人にはこれがいつもの画面だけどね。

ハンガーでウリバタケと

逃走して格納庫のほうへ行くと、ウリバタケが趣味の模型をいじっている。質問の答えは「ゲキガンガー3」「テツヤ」だが、間違えてもカードはもらえる。

牢屋から提督の部屋へ

おとなしく牢屋へ行くと、アロハシャツにウクレレを持ったフクベ提督と遭遇！ そこではIDカードが拾えるので、脱出後に真ん中の部屋へ行けばレアカードをゲット。

4つのシナリオをクリアすれば！

プロローグから分岐するシナリオは、通常の場合4つ。しかし、ある条件を満たせば、第5のシナリオへの道が開ける。その条件とは、4種類のシナリオのエンディングをそれぞれ見ていること。エンディングといっても、いきなりセーブ画面が出るバッドエンドではダメ。きちんとスタッフロールまで見たエンディングのことだ。

選択肢が増えてる！

条件を満たしていれば、この選択肢が登場する。イツキの写真とナナコの写真があったのだ。

レッツ！ ゲキガイン！

ナナコの写真を見せると、ゲキガンオタクのアキトは、ビックリ！ しかしそこに、死んだはずのガイの声が聞こえてきて、わけもわからないままに「レッツ・ゲキガイン！」と叫んでいる……。

ゲキガンシナリオへ

ゲキガンガーファン待望のオリジナルシナリオ！ じつはゲキガンガーの世界ではなく、ゲキガンガーのテーマパーク都市が舞台。とはいえ、アクアマリンやサファイヤ、そしてナナコまでもが登場する。

ゲキガンガーのショーやコスプレが横行している妙な街？ それがゲキガンシティ。登場人物だけ見ると、ナデシコじゃないみたい？

シナリオ5 ゲキガンシティの秘密

ゲキガンキャラのオンパレード！

物語は、主人公が記憶の手がかりを求めて月へ向かうところから始まる。月には木連からの移民を中心として、ゲキガンガーに関するテーマパーク都市「ゲキガンシティ」が築かれている。そこにナナコの写真との接点を求めたのだが、街にはゲキガンキャラのそっくりさんが多数往来していた。

ゲキガンシティは、月に作られたコロニー都市のひとつだ。地球からの観光客も多いらしい。

選択肢表の見方

今回の攻略では、各場面ごとに登場する選択肢を表にまとめて紹介する。文中での選択肢画面の解説は、選択肢画面番号で行う。表末の矢印は、人格マトリクス画面でのポインターの移動方向を意味する。

基本的には、表の矢印の方向にポインターが動く。

選んだ選択肢やそのときの人格等によって分岐。

選択肢画面番号 / その場面の概要 / 選択肢の種類 / 選択肢による人格の変化

①ロビー受付で	
・代わりの宿ってあるの？	↘
・仕方ないなあ……	↙

スタート

宇宙港・サファイヤとの出会い

宇宙港に降りたところで最初の選択肢①が登場。「仕方ないなあ……」を選べば、サファイヤと遭遇し②の選択肢が登場する。この選択肢は意外と重要で、後で撮影所へ行ったときに影響が現れる。もし①で「代わりの宿ってあるの？」を選択すると、サファイヤに会うことなく街へ出る。

サファイヤがなぜここに？　実写版ゲキガンガーの役者さんらしいけど、そっくり。

①ロビー受付で	
・代わりの宿ってあるの？	↘
・仕方ないなあ……	↙

②サファイヤとぶつかって	
・ケガはしなかったかい？	↓
・気をつけてくれよ	↖

街・アクアマリンとの出会い

③の選択肢画面では、「適当に歩く」を選べばアクアマリンと会うことができ、④が登場する。③でそれ以外を選んだ場合、アクアマリンと会えずに先へ進む。

ヒロイン登場の黄金パターン！　助けを求めるアクアマリンを前に、どうする？

そこに助けに入ったのは、ガイ!?　じゃなくてレツ。

③街で	
・適当に歩く	↖
・考えてみる	↓
・食事にする	↗

④チンピラたちを見て	
・うわっ、ふっるー……	↓
・キミたちやめたまえ！	↗

レストラン・レツと食事

③④の選択肢からは、いずれの場合も最終的にレツと会い、レストランで食事をすることになる。このあとレツに写真を見せ、ホテルへ行くことになるのだが、このときの写真が、①での選択肢によって変化している。サファイヤと会っていれば、写真がサファイヤのものと入れ替わっているのだ。

レストランでレツと食事。写真を見せると、快く会わせてくれると言うのだが……。

ホテル・アキトたちと再会

ホテルへ行くと、なにやらオーディションが開催中らしい。オーディションに出たいかどうかと言うことで熱血度が試されるようだが、⑤の選択肢のあと、いずれの場合もアキトたちと再会できる。さらにヤマダの話題で⑥となり、喫茶店へ。

ホテル前でアキトやユリカたちと再会。逆に違和感を感じるキャラクターとなってしまった……。

⑤オーディションについて	
・今からでも間に合うのか？	↖
・どうしよう？	←
・いや、遠慮しとくよ	↓

⑥ヤマダという言葉に	
・ヤマダさんって？	↗
・それよりレツ	↓

喫茶店・ナナコとの出会い

ここでの展開は、これまでの経過によって大きく異なる。サファイヤとだけ会っている場合は写真がすり替わっており、⑦の選択肢になる。アクアマリンとしか会っていない場合は、⑧の選択肢へ。さらに、2人ともに会っていると⑨となり、どちらかの女性が選べるようになる。

いずれの場合もこのあとナナコと会い、撮影所へと向かうことになるが、イベントに変化が現れる。

⑦サファイヤに対して	
・いや、そうじゃなくて	↗
・実はそうなんだ	↙
・キミのファンになりそうだ	↙

⑧アクアマリンに対して	
・いや、こちらこそ	↙
・それよりまた会えてうれしいよ	↙

⑨2人と出会っていたとき	
・アクアマリンを見つめる	↖
・サファイヤを見つめる	↓

サファイヤと会っていてもナナコとは会える。しかし、なんだかつれない態度。

ここまでのプレイによって親密になれる女性が変わっている。1人を重点的に狙え！

次ページへ

ゲキガンシティに危機が迫る！そのときナナコは？

前ページから

撮影所・状況に応じて分岐

レツに連れられて、アキトたちと一緒に実写版ゲキガンガーの撮影所へ見学に行く。

ここでは選択肢はないが、ここに来るまでの過程で次のイベントが変わる。サファイヤやアクアマリンとの出会いのイベントを見ていて親密になっていれば、2人のうちいずれかとのコスプレイベントが発生する。

映画の撮影現場は、都市から離れた広い場所にある。

巨大なセットなどが建築され、撮影が進められている。

撮影所・ゲキガンカードゲット

コスプレイベントが起こらない場合は、ゲキガンカードがゲットできる。2人との出会いのイベントを見ていなければ、こちらに分岐するようだ。

なにげない通路になにかが落ちている！

なんとそれは、幻のファーストシーズンのゲキガンカードだった！

衣装部屋・コスプレイベント

レツたちとはぐれたあと、サファイヤかアクアマリンとばったり出会い、コスプレイベントに発展するパターンがある。2人のうちどちらが現れるかは、相性の問題のようだ。出会いのイベントなどで、彼女たちとマメに接触を持ったほうがよい。

コスプレは本当にコスプレで、サファイヤのジュエル星人か、アクアマリンのキョアック星人のコスチュームが見られる。

サファイヤかアクアマリンに会えれば、そのまま衣装部屋でコスプレタイムに！

自分の役のユニフォームに着替えてくれて、おまけにセリフまで決めてくれる！

指令室・突然敵が現れる

コスプレイベントがあってもなくても、最終的にはこちらの展開へ。

司令室のような部屋へ入ると、そこには国分寺博士そっくりの人物がいた。とにかくそっくりさんばかりで驚くアキトたちだが、彼は本当に科学者らしい。と、そこにいきなり警報が鳴り響き、敵の襲来を告げる。国分寺が言うには、謎の侵略者キョアック星人だと言うのだが、どうも撮影上のお芝居ではないらしい。国分寺は、木連ジンタイプメカを準備しており、レツと主人公に出撃するように命じる。

選択肢は⑩だけで、搭乗前にやる気が試されるようだ。いずれの場合もマジンに乗り、出撃するはめになることは変わらない。

⑩マジンに乗れと言われて	
・よっしゃ！　まかせとけ！	↖
・そんな適当なことを！	↓

さらに国分寺博士が登場!? どうなっているのか？

なにやら怪しい敵が登場する。これは撮影じゃないらしい。

木連メカに乗り込め！

こんなこともあろうかと、木連メカを用意していた国分寺博士。アキトたちは、立場上問題があるので乗れないと辞退。主人公はどうするべきか？

コックピット・どう攻撃する？

とにかく敵を討つべく出撃。敵に対して積極的に出るかどうかで、話の内容が微妙に変わる。しかし最終的には被弾し、ボソンジャンプして難を逃れることになる。

ボソンジャンプしたということで、主人公は木連優人部隊の隊員だったらしいことがわかるが？

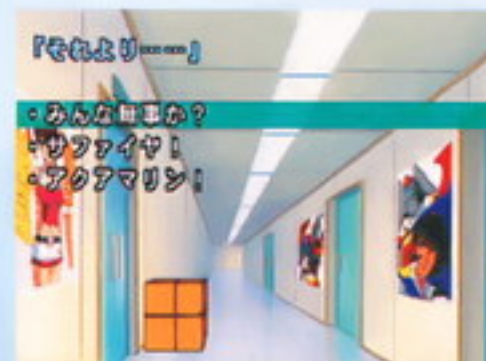
空中で戦闘するも、肩をやられてピンチ！　そのとき……。

⑪攻撃するべきか？	
・先制攻撃だ！	↗
・博士の指示を待つ	↙

撮影所・報道陣の前に

帰還後、⑫の選択肢でどちらを選ぶかによって次の展開が変わる。取材に付き合えば、レツの取材画面となり、ホテルでナナコと会う展開になる。

一方取材を断った場合は⑬の選択肢が現れ、選んだ人物と会える。この場合、次にナナコと会う展開にはならないが、ゲキガンランドへ行くときのメンバー構成に違いが現れる。

レツは得意の絶頂。ヒーローになるのだが……。

取材を断って女性の心配をするといいことが？

⑫取材に対して	
・取材に付き合う	➡
・取材を断る	⬇

⑬取材を受けなかったとき	
・みんな無事か？	⬇
・サファイヤ！	↙
・アクアマリン！	➡

ホテル・ナナコの忠告

⑫で取材を受けると、こちらのパターンとなる。夜、部屋の前でナナコが待ち伏せしていた。過去のことは忘れろと言う彼女に対して、⑭の選択肢が登場する。「思い出したいんだ」を選択すれば、ナナコの心境が変化する。

ナナコはなにかを知っている。主人公に忠告してくるが、自分の記憶自体がないのだ。

⑭ナナコの忠告に対して	
・すでに忘れてるよ	⬇
・思い出したいんだ	➡

ホテル・酔いつぶれたレツ

⑫で取材を断った場合は、いきなりこちらへ。取材を受けた場合は、ナナコとの会話の後この場面となる。

レツが酔っぱらって主人公の部屋へやってくる場面で、⑮の選択肢が登場。どれを選んでも、ストーリーの分岐には関係ないようだ。ただしここでの会話は、ストーリー上重要な内容である。

夜中に突然やってきたレツ。いったいなにがあったのか？

⑮ドアを叩く音がする	
・はいはい……	➡
・うるさいぞ!!	↗
・ドアは太鼓じゃねーぞー！	↙

レストラン・今日の予定は？

アキトたちの誘いである⑯の選択肢で「うん、一緒に行く」を選択すると、その後のラブラブ展開がない。断れば⑰の選択肢となり、ナナコを誘えば一緒にゲキガンランドへ行ける。また、「どうせダメだろうな」だと、サファイヤかアクアマリンが登場する。登場する相手は、⑬で選択した女性が優先されるようだ。

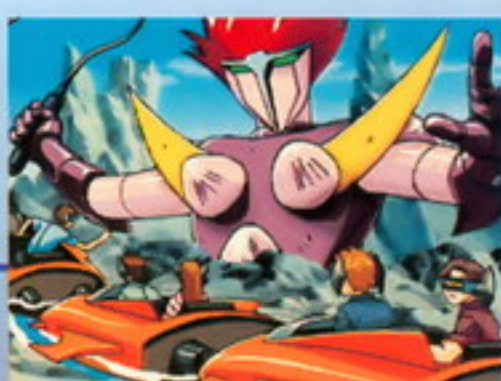
まず、アキトからの誘いがある。断れば次の選択肢が登場し、違った展開になる。

ナナコを誘えば、以外にもOKしてくれるのだ。

⑯アキトたちが観光に誘う	
・うん、一緒に行く	↗
・遠慮しておく	↙

⑰ナナコがやってきた	
・ナナコさんを誘う	➡
・どうせダメだろうな	↙

ゲキガンランド・観光気分で

結局レストランでの選択肢によって相手が変わるものの、かならずゲキガンランドへ来ることになる。ゲキガンランドは、ゲキガンシティの中核をなす観光スポットで、ゲキガンガーのイベントやアトラクションが多数用意されているのだ。

アキトたちと来た場合は、とくになにもない。しかし、サファイヤかアクアマリンと来ていれば、コスプレイベントに突入。その後熱視線タイムとなる。ナナコの場合はコスプレがなく、いきなり熱視線タイムだ。

変わったアトラクションがいっぱいある。

夜は、エレクトリカルパレードもあったりして。

彼女たちがターゲット！

このシナリオで恋のお相手となるのは、もちろんゲキガンキャラのみなさん。サファイヤ、アクアマリン、ナナコの3人とのラブラブな展開がある。もちろん3人とも熱視線タイムがあり、ディスク1の範囲内では、ナナコ以外のコスプレを見ることができる。熱視線タイムは、ちょっと異様な雰囲気だが、感じるポイントは他のキャラと変わらないようだ。

基本的にはこの3人が登場。ナナコがちょっと謎めいた人物なのだが？

衣装部屋・コスプレイベント

サファイヤかアクアマリンと一緒だったら、2度目のコスプレタイムに。ここでは、各キャラのユニフォームに加えて、サファイヤはバイオレンス刑事の、アクアマリンはナース姿のコスプレから選択できる。

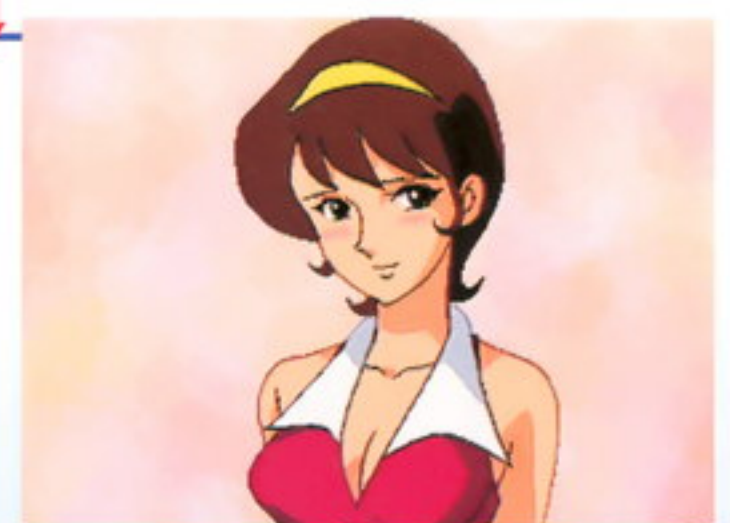
各キャラのユニフォーム姿も選択することができる。

アクアマリンのナース姿など、サービスいっぱい！

サファイヤの刑事スタイル。日頃の薄いドレスもいいけど、ワイルドな姿もいいかも？

ゲキガンランド・熱視線タイム

やっぱりこのシナリオにも熱視線タイムがある！　サファイヤ、アクアマリンの場合はコスプレタイム後に、ナナコの場合はコスプレがなくすぐに熱視線タイム！

風で目にゴミが入ったという状況からスタートして、ドキドキな相性度アップのチャンスに発展。

ここでは、ナナコとも熱視線タイムに入ることが可能。彼女の心に触れよう！

レストラン・レツの様子が変？

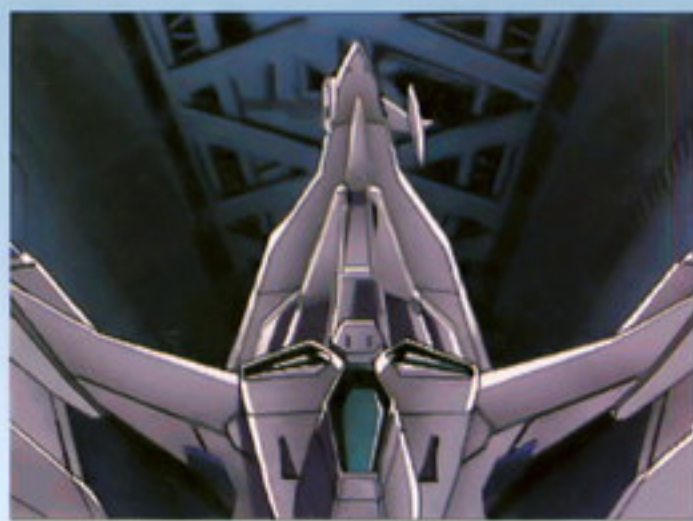
楽しいゲキガンランドでのイベントの最中、レツは呼び出されて帰った。そして翌日、ホテルのレストランで朝食を取っていると、レツがやってくる。しかし、明らかに様子が変だ。いったい彼になにが起こったのか？　ディスク2へつづく……。

翌朝、いつもと違うレツのやつれた姿があった。

レツになにが起こったのか？

ディスク2へ

シナリオ3 『想い出』は刻のかなたに ナデシコB艦のクルーを集めろ！

ナデシコB艦の完成披露パーティに当然現れた木連無人メカ群。木連側の不穏分子か地球側の陰謀か？　この謎を解き明かすため、ナデシコB艦を使って極秘裏に調査を開始した。ナデシコB艦の艦長は、ホシノ・ルリ。主人公は彼女をサポートするために、旧ナデシコクルーへの協力を依頼する。

劇場版で活躍したナデシコBが、このシナリオでの主な舞台になる。クルー集めに奔走する。

初期ターゲットはルリだけだが……

最初に人格マトリクス画面に登場しているのはルリだけだが、その後の展開に応じてヒカルなどが登場してくる。ただしこのシナリオの場合、ディスク1での展開が少ないため、この範囲内ではコスプレや熱視線タイムといったイベントがない。

ルリだけじゃなく、ヒカルともいい展開があるからご安心。

スタート

ミスマル家・ユリカの家出

地球に帰還後、ルリと主人公はミスマル家に引き取られていた。そんなある日、いつになく激しいユリカとコウイチロウの親子喧嘩が始まった。

ここでの選択肢は①と②。主人公の人格に変化が現れるが、その後の展開には影響がないようだ。いずれの場合もルリとユリカが出ていき、ミスマル家に居づらくなった主人公は、ナデシコB艦の乗員として勤務することになる。

いつになく激しい親子喧嘩。キレたユリカは家出する。

ユリカの荷物を運ぶ手伝いをするジュン。恋敵の家へ転がり込むというのに……。

①ユリカたちが騒がしい	
・部屋から出て様子を見る	➡
・いつもの事なので、放っておく	↘

②ジュンの恋路について	
・「奪ってしまえばいい」	↗
・「諦めきれない恋ですね」	↘
・「想うだけじゃだめです」	↖
・「いっそ諦めた方が……」	↙

ナデシコB艦・披露パーティ

どう選択してもここにたどり着く。ナデシコB艦の披露パーティが開かれ、昔のクルーたちが集まるのだ。

ここでも選択肢はあるが、誰と話すかという選択肢に関しては、とくになにかが変化するというものではない。基本的に総当たりというやつで、1人あたり4回ほど会話をすれば、繰り返し同じ答えになる。唯一ユキナだけ、1回別の選択肢が登場し、その選択肢には変化がある。最終的には、全員とすべてのパターンの会話をし、最後にユキナと話せばルリが艦長だとわかり、サイレンが鳴る。

③ユキナのからかい	
・ツッコミを入れる	↗
・猫の鳴き真似をする	⬇
・きちんと名前を伝える	↖
・認める	↙

ホウメイガールズのみんなとも個別にお話ができる。ちなみにこの娘の名前はエリ。

相変わらずからかい癖が直っていないユキナ。彼女との会話にだけ特別な選択肢が登場する。

この選択肢は総当たり式

この選択肢で、同じ人の答えが変化しなくなるまで選択を繰り返そう。

全員の返答が変化しなくなったらユキナと会話。すると違う反応が返ってくる。

ナデシコB艦・敵襲！　迎撃態勢

サイレンが鳴ったのは、敵影をレーダーが捕らえ、非常警戒態勢に入ったためだ。旧ナデシコクルーたちはB艦のなかで配置につき、敵機迎撃の体勢を取る。ジュンと主人公はエステバリスに乗り出撃。接近して見たものは、ジョロやバッタといった木連無人兵器だったのである。

ジュンとともにエステバリスで出撃する主人公。妙に体がコックピットに馴染む。

コックピット・敵機との死闘

出撃してしばらくして敵機と遭遇。2種類の格闘系武器のみが使用可能である。どちらの武器を使うかで、主人公の人格が変化するが、ストーリーの流れとしては大きな変化はない。いずれの場合も敵に追いつめられ、後がない状態で特攻しようとするところを、ナデシコBのグラビティブラストに救われる。

ワイヤードフィストとは、ようするにロケットパンチだ！

目の前の敵は、木連の無人メカたちだった。

④使用兵器選択	
・イミディエットナイフで応戦	➡
・ワイヤードフィストで応戦	➡

特攻直前ナデシコに救われる

これまでかと思ったところにナデシコBが登場！　TVシリーズ第1話を彷彿とさせる。

医療室・負傷して帰還

主人公のエステバリスは、力つきて海底に沈んでいたところを引き上げられた。目を覚ましたときは医務室にいる。そこにルリたちがやってきて、ユキナにからかわれたため反発。⑤の選択肢が現れるので、どちらかを選ぶことになる。
「何も謝る必要ない」を選ぶと、その場はちょっと険悪に散会することになるが、ルリが戻ってくる。主人公の断固たる姿勢に、ルリのほうから詫びを入れてくるのだ。このへんの展開では、選択肢がない場面でもルリの好みに変化が現れる。

⑤謝るべきか否か？	
・ここは落ち着いて謝る	⬇
・何も謝る必要ない	↖

目の前にはルリの姿が。彼女に助けられたのは事実だが。

ユキナのつっかかる言い方がちょっといやで素直になりにくい。

ナデシコB艦・作戦会議

木連無人メカの出現は、木連側が攻撃を仕掛けたわけではない。では誰が仕掛けたのか？ 木連・地球双方の軍はうかつに動けないため、民間船であるナデシコB艦が調査することとなった。とりあえず調査クルーを募るため、主人公がパートナーと一緒に歩き回る。この先は選んだパートナーによって3つに分かれる。

劇場版では、ルリとハーリーとサブロウタとでやっていたことを再現するようなものだ。

クルー探し・ユリカの場合

TV局、ヒカルのアパート、ウリバタケの家を回るのは3パターン共通。ユリカの場合は、TV局へはすんなり入れる。そこで⑥の選択肢があるので、「自分たちで探す」を選べば、ユリカのサービスカットが見られる。また、ウリバタケ家ではスケスケ写真のサービスあり！ さらにユリカの場合のみ、最後にアキトと会ってラーメンが食べられる。

⑥TV局でスタジオを探す	
・受付のお姉さんに聞く	⬇
・自分たちで探す	➡

ヒカルのアシスタント

ヒカルちゃんのマンガのアシスタントは、ユリカの場合に限り失敗。原稿が上がらない。

TV局でメグミと対決！

見えそうで見えないんですっ！ そこがいいって？

メグミとの嫌み合戦。過去の因縁は怖い……。

ウリバタケのカメラ

披露パーティで、ホウメイガールズと6回目の会話をしていればこのイベントに！

クルー探しの共通選択肢

クルー探しのイベントは、選んだパートナーごとに違った内容になるが、そこに登場する選択肢はほとんど同じである。右の3つは共通であり、効果も同じだ。

結局この3人に会いに行くというパターンは同じなのだ。

Ⓐメグミの勧誘時	
・「他の皆も待っているんですよ」	⬇
・「メグミさんしかいないんです」	↗
・「メグミさんだけが頼りなんです」	↖

Ⓑヒカルの勧誘時	
・「頼れるのはヒカルさんだけなんです」	↖
・「できれば力を貸して欲しいんです」	↘
・「やっぱり無理ですよね……」	↙

Ⓒウリバタケの勧誘時	
・「でも……無理ですよね？」	⬅
・「そうなんですっ！」	↖
・「いや、それより奥さんが……」	⬇

クルー探し・ミナト&ユキナの場合

TV局では、最初にイズミと会うことができ、わけのわからない漫談を聞くことができる。メグミとイズミを同時ゲットだ。さらにウリバタケ家では、やっぱりミナトとユキナのスケスケ写真が見られてお得？ ヒカルのアシスタントもうまくいく。

TV局でイズミもゲット

TVの素人番組に出演していたイズミ。さ……寒い。

ミナトがしっかりしているからほとんど問題なし。

ウリバタケのカメラ

この2人の場合も、発生条件はユリカと同じ。

クルー探し・ジュンの場合

ジュンと行動すると、ユリカのミスでTV局にすんなりとは入れない。⑦の選択肢があるので、「何とか中に入る方法を考える」を選べば、メグミのところへ行ける。もし後回しにすると、メグミとは会えずにルリに無能呼ばわりされる。

⑦TV局に入れないとき	
・先に他のクルーを回る	⬇
・何とか中に入る方法を考える	➡

メグミの写真

ジュンの場合、スケスケ写真サービスがない代わりにメグミのサービスカットがある。

ブリッジ・自分の任務は？

このシナリオの場合、ここまでに構築された主人公の人格によって適性が決まり、主人公の任務と先の展開が変わる。1つは月にリョーコを迎えに行くパターンで、ナデシコBやルリとは別行動を取ることになる。もう1つは、パイロットとしてナデシコBに留まる場合だ。

ルリに任務を言い渡される。ディスク2以降の展開が大きく変わるのだ。

ディスク2へ

シナリオ4 キミが目指す『遠い星（アイドルスター）』

ついつい商品に手を出して……

メグミがアイドルとしてデビュー。主人公は無理矢理マネージャーをやらされて、メグミのわがままに振り回される。しかし、そんなメグミにもじつは弱い面があったり、ミカコに言い寄られたりといろんな意味でも大変。一方そのウラには大きな陰謀も隠されていたりと、奥が深いシナリオだ。

チャイナドレス姿のメグミ。ディスク1の最後で見られるよ。

ミカコやアキトもターゲット？

基本的にはメグミとミカコが中心となって絡んでくるが、選択によっては、なぜかアキトも人格マトリクス画面に登場したりと怪しい展開？メグミとミカコのコスプレや、熱視線タイムもあってお楽しみいっぱい。さらにアサミも関係してくる?

基本はこの2人。かなりおいしい展開が待っている。

スタート

事務所・メグミがアイドルデビュー

プロローグでの強引な押しのまま、本編に突入。マネージャーになってと頼まれるのが①の選択肢。ここで「文句ある、そんなのイヤだ」を選ぶと、メグミがスネて出ていき、主人公は薄暗い牢屋に拉致監禁されてしまう。「わかった、マネージャーになる」だと、ごたごたもなくすんなりと下僕に……。

メグミの言う責任とはこのことだったのか……。結局マネージャーになるのか？

①マネージャーになる？
・文句ある、そんなのイヤだ ↘
・わかった、マネージャーになる ↘

牢屋・メグミの脅迫

目を覚ましたら薄暗い牢屋。そこにメグミが現れて、マネージャーをやれと脅迫される。ここでは②の選択肢が出て、ここで断るとさらに③の選択肢へ。③の選択肢が最後のチャンスで、そこで引き受ければシナリオが続くが、断るとバッドエンドへ。

②メグミの強要
・イヤです、やりません ⬅
・わかりました、やります ➡

③最後通告
・絶対にイヤです！ ⬅
・わかりました、やります ↘

楽屋・メグミのわがまま

ひどい仕打ちを受けながらも、メグミのマネージャーを続ける毎日。そんなある日、メグミが弁当に文句を付け、ゴーヤチャンプルー弁当を沖縄まで買いに行けと言う始末。④の選択肢が出るので、ここでどれを選ぶかで先の展開が大きく変わる。

弁当を買いに沖縄へ行けとはひどすぎる！

④沖縄へ行けという言葉に
・「いい加減にしなさい！」と平手打ち ↗
・言われるままに沖縄へ ➡
・ふてくされて楽屋を飛び出す ↘

BADEND 奴隷のような生活

あくまでマネージャーになるのを拒んでも、結局最後はOKさせられる。そしてメグミの下僕として平和な毎日を送りましたとさ……で、あっさりエンド。

結局記憶は戻らない。でもこれでいいのかな？

楽屋・メグミが出ていった！

④でメグミをぶつとこちらへ。⑤の選択肢が出るが、これは時間制。時間切れだと⑥の選択肢が出る。どっちみち外へ出ることになり、ヒカルと出会う。

⑤メグミが出ていった直後
・後を追う ➡
（時間切れの場合） ↙

⑥しばらくして
・楽屋で待つ ↙
・手当たり次第探し回る ↗

街・ヒカルの相談

街を探し歩いていると、偶然ヒカルと出会う。ヒカルにこれまでのいきさつを話し、「沖縄へ行ったのでは？」と助言をもらう。さらに、ゲキガンカードももらえる。

ヒカルからゲキガンカードがもらえるよ。

屋台・アキトに相談

④でふてくされて楽屋を出ていくと、街でアキトに会う。この場合、沖縄へ行くこともJMRと会うこともなく、すぐに事務所へ戻ることになる。

アキトとルリに励まされるという展開。

沖縄・JMRと遭遇

④で「言われるままに沖縄へ」を選ぶか、ヒカルとの相談後に沖縄へ飛ぶことになる。沖縄で、JMRとしてデビューしたホウメイガールズと会い、さらにミカコとは熱視線タイムも経験できる。

沖縄には、JMRが写真集の撮影のためにやってきていた。偶然の再会だ。

結局記憶は戻らない。でもこれでいいのかな？

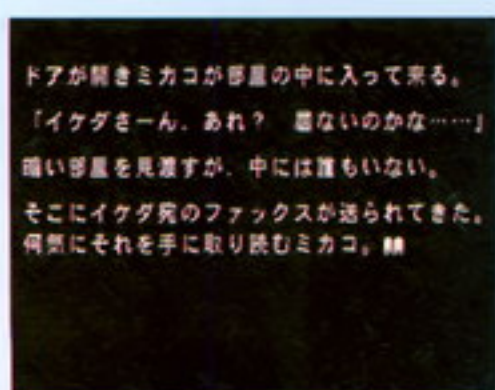
事務所・メグミが素直に？

沖縄に行った場合も行かなかった場合も、最終的には事務所に戻ってくる。そこでメグミと会い、選択肢が登場するのだが、沖縄へ行った場合は⑦、行かなかった場合は⑧となる。「メグミを抱きしめる」を選べば、メグミとの熱視線タイムに。なお⑧の場合、後日居酒屋でJMRと再会する。

⑦沖縄へ行った後
・メグミを抱きしめる —
・立場があるので抱きしめない ⬅

⑧沖縄へ行かなかったとき
・メグミを抱きしめる —
・立場があるので抱きしめない ⬅
・おごるからと外へ連れ出す ↗

自宅・ミカコの誘い

いずれの経路をたどっても、最終的にはこの場面に到達する。自宅で休んでいるときに、ミカコから電話がかかってくるのだ。電話に出て⑨の選択肢の「うん、ヒマだけど」を選べば、ミカコとのデートモードに突入する。電話に出なければ、当然デートはできない。

ミカコたちのマネージャー宛てに来たFAXが伏線？

⑨ミカコの電話に出たとき	
・うん、ヒマだけど	—
・ごめん、今日はちょっと……	←

居酒屋・JMRと再会

沖縄へ行かなかった場合は、後日セッティングしてメグミとともにJMRメンバーと会食することになる。そこでミカコから電話番号を聞き、熱視線タイムに突入することになる。状況的には沖縄で会った場合と同じだが、後のコスプレイベントに違いがある。

このパターンでもやっぱりミカコといい感じ。

事務所・メグミに熱視線タイム

⑦か⑧で「メグミを抱きしめる」を選べば、メグミとの熱視線タイムとなる。この後、沖縄に行っていない場合はホウメイガールズがデビューしていることを知り、居酒屋での再会となる。沖縄に行っていた場合は、休日の自宅の場面へと飛ぶ。

しおらしくなったメグミに熱視線！　事実上商品に手を出してるわけですが……。

街・ミカコとデート

いーんかいなと思いつつ、他の事務所の娘とデートに突入。しばし楽しい時間を過ごした後、お酒を飲んで酔ったミカコを連れて夜の街を散歩することになる。ミカコがバーチャルボックスに誘う⑩の選択肢が登場するので、「別にかまわないよ」を選べばコスプレイベントに突入！

妙に気合いの入ったミカコと楽しい時間が過ごせる。

夜、火照り顔のミカコがバーチャルボックスへ誘う。

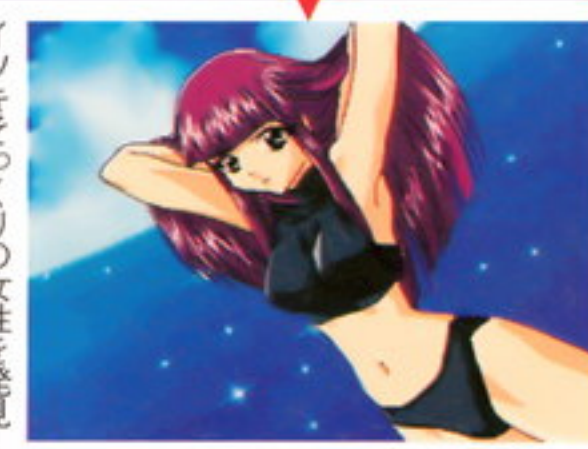
⑩バーチャルボックスに誘われて	
・別にかまわないよ	↖
・今日はもう遅いから帰ろう	↓

プール・アイドル水泳大会

ミカコとデートしてもしなくても、最後はこの場面に。アイドル水泳大会で、イツキらしき人物を発見する!?　⑫の選択肢では「仕事優先、メグミを撮る」を選ぶと、メグミたちの競技の絵が見られる。「隣の人に聞く」だと、すぐにイツキに似た少女の本名などの情報を得られ、それ以外の場合は後日マネージャーと会って情報を得る。

イツキそっくりの女性を発見！　彼女の名はアサミ。

仕事を優先すれば、お馴染みのハプニングが!!

⑫イツキの姿を見つけた	
・イツキをずっと撮る	↗
・仕事優先、メグミを撮る	↗
・隣の人に聞く	↗

喫茶店・アサミの情報を収集

⑫で「隣の人に聞く」を選ばなかった場合は、後日喫茶店でアサミのマネージャーに会う。この場合、アサミのコスプレ画像もある。

アサミのマネージャー。誰かに似てない？

じつは、想像上のコスプレなんだけどね。

街・コスプレタイム

バーチャルボックスではミカコのコスプレが見られるのだが、ここでの衣装は沖縄に行ったかどうかで変化する。沖縄へ行っていた場合は水着で海の場面となり、居酒屋ルートを通った場合は、浴衣に花火大会というシチュエーションになる。

公園・ミカコが大胆に！

コスプレイベントの後、⑪の選択肢が登場。据え膳を食うか食わぬかだが、「それはできない」を選択しても、意外と好感触。「きつく抱きしめる」だと、ミカコの部屋で一夜を過ごすことに……。

ミカコが抱きついて来た。普通ここまで来たら、退くに退けないよねえ。

⑪抱きしめてとせがまれて	
・それはできない	—
・きつく抱きしめる	←

楽屋・写真集発売記者会見

メグミの写真集の発売記者会見当日となった。しかしライバルJMRの写真集を見て不安を感じたメグミが、主人公に相談する。⑬の選択肢が出るが、「負けじと撮り直す」は人格以外に変化なし。「完敗を認める」だとバッドエンドへ。「大丈夫だよと励ます」ならばコスプレが見られる。

⑬ライバルの写真集を見て	
・負けじと撮り直す	↗
・完敗を認める	←
・大丈夫だよと励ます	↘

記者会見で、メグミの過去が暴かれる！　次々と浴びせられる質問に彼女は……。

これが動かぬ証拠。皮肉にも、写真集がメグミの運命を決定づける結果となった。

ディスク2へ

Pia♥キャロットへようこそ!! 2

●NECインターチャネル●10月8日発売●7,200円●シミュレーションアドベンチャー●18歳以上推奨

ここだけの話ですが…

これまでに繰り返しお伝えしてきたとおり、総勢9名の女の子とお近付きになれる「Pia♥キャロット2」。それぞれに魅力あふれるヒロイン達に発売前から「お目当て」を決めるのに困りそうなくらいですが、実は本作にはあと2人ばかり「気になる」キャラクターが登場するのです。そのうちの一人はなんと……潤!?

KAGURAZAKA JUN
—神楽坂　潤—

気になるアイツは“He”or“She”!?

君より1週間早くキャロットにやってきたウエイター兼雑務担当。男にしては線が細く、力仕事が苦手ということ以外は気のいいやつで、職場でも仲の良い同僚である。たまーにおかしな発言をしたり、女の子っぽいとからかうとむきになったりする「面白いやつ」と思っていた矢先、事件は起こった。まさか……いやひょっとして……。そんな疑問を抱きつつ、あるとき彼のたっての願いで遊園地へ遊びに行くことになる。……男同士で!?

女の子
8月4日(月) 10:05 ¥36,000
は〜い、そうですよ〜♡そういうあなたは誰かな〜!?

懐かしのPia♥キャロット1号店前にて……

初めての出会いは前作の舞台であったキャロット1号店前。元1号店のウエイトレスだったつかさをして「素敵な女性」という彼女だが、どこか落ち着きのないところは変わってないみたい。

留美
お兄ちゃんがねぇ、昔の自分にそっくりだなんて笑いながら話すもんだから、どんな人だろうって思って。

4年の歳月を経て…あの日の少女は立派なレディになりました

KINOSHITA RUMI
—木ノ下留美—

ひょんなことから知り合いになるキャロット1号店のウエイトレス。前作をプレイした方ならもうお気付きかと思うが、彼女は「1」で主人公の妹として登場したみるくこと「留美」その人。性格は幾分おとなしくなってはいるものの、相も変わらず自由奔放を絵に描いたような感じで、彼女の兄が「自分の若い頃に似ている」という君に興味を持ち、好意的に接してくる。時には意外なほど大胆な行動に出ることもあるので、振り回されないように。

美奈
8月18日(月) 0:52 ¥35,220
??
もうすぐ1時ですよ。遊んでたら涼子さんに怒られちゃいますよ。

留美
8月18日(月) 0:53 ¥35,220
へへぇ、ごめんなさ〜い♥また人が来るといけないから続きは二人きりの時にね♥

耕治
あ、る、留美さん・・・??

祐介
8月18日(月) 5:10 ¥35,220
それより、振り回されないように気をつけてくれよ。昔からなにをしでかすか想像がつかないんだ・・・。

Pia♥キャロット 総力特集 Part3……

詳細攻略第2弾! ヒロイン別前半パート集中攻略& バイト始めから～お盆休みまでの"おすすめ"シフト予定表

わずか1カ月という短い期間の中でヒロインと結ばれるには、とにもかくにも序盤の行動が大事。そこで今回は、ソフト発売後にみなさんがプレイする際の目安になるよう、ゲーム序盤～中盤にとるべき行動を重点チェック！　先週号の巻頭特集もあわせてご参照ください。

葵 8月20日(木) PM 1:00 ¥25,700
大丈夫、失敗なんて気持ちから生まれるものよ。まずは一歩だけ前進してみましょう。

HINOMORI AZUSA

日野森あずさ

重点アップ項目｜容姿・体力

好感度を上げるカギ｜あずさの部屋へ行く

プレイ前半の行動指針

全体的に高いパラメータを要求されるあずさは、好感度を上げると同時に能力アップにもはげまなければならないので、攻略難易度はかなりのもの。だが、幸い彼女は同じ寮住まいなため、あずさの部屋に行った際に彼女が部屋にいなかったら別の行動がとれるので、午前中は必ずあずさの部屋に向かい、イベントが進行して彼女が留守がちになったら能力アップに努めよう。序盤は「ジョギング」で体力をつけ、疲れにくくしておくと◎。

8/1～8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	ウエイター
2日(土)	ウエイター
4日(月)	調理
5日(火)	調理
6日(水)	キャッシャー
7日(木)	キャッシャー

8/8～8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	ウエイター
12日(火)	ウエイター

HINOMORI MINA

日野森美奈

重点アップ項目｜学力

好感度を上げるカギ｜美奈へ電話

プレイ前半の行動指針

理想高めな姉とは逆に「優しさ」以外はほぼ不問という美奈は、時間的に余裕のある攻略ができるヒロインである。注意すべきは8月5日・10日に起こる勉強会イベントで、これは8/1前後に彼女へ2度ほど電話をかければ発生する。好感度もそこそこあることが条件だが、これはバイト後に必ず彼女に話しかけるようにすれば自然と上昇する(これは他のヒロインでも同じ)。勉強を教える関係上、学力もきっちりと上げておこう。

8/1～8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	ウエイター
2日(土)	ウエイター
4日(月)	調理
5日(火)	調理
6日(水)	ウエイター
7日(木)	ウエイター

8/8～8/12……第2週

日	シフト
4日(月)	ウエイター
5日(火)	ウエイター

前半パートのイベントに関する注意事項

葵 8月1日(金) PM 11:00 ¥36,000
それがね～、これから涼子とかる～く飲もうって話になったんだけど、涼子が耕治クンがいなきゃイヤ～ってダダこねてね。

8/1 宴会のお誘い

1日の飲み会に参加すると、翌朝、寝過ごして貴重な午前の行動が1回休みとなってしまう。涼子・葵狙いでない場合は参加を見送ろう。

8/13 海旅行出発前

葵さんの運転に不安バリバリの涼子さん。ここでもし免許を持っているのなら、運転を買って出よう。専用のCGも見られてお得です。

涼子 8月13日(水) AM 6:35 ¥39,000
あ、そうだわ、前田君。あなたは免許を持ってない？？確か、もう18才になっていたわよね？？

おいでませ♥♥♥♥♥ フシギな フシギな 玉蘭占い

こんなんでましたよ！

午前中の行動で駅前に何度か行くと会うことができる占い師の玉蘭。彼女に会って話をすると以後、知り合った女の子との恋愛運を占ってもらうことが可能になる。なかなかに役立つ情報もあったりするので、時間に余裕があれば彼女を訪ねるのもいいだろう。とはいえ、実際には彼女に会いに行く時間的ゆとりはそうそうあるわけでなし。ヒロイン攻略を優先させるのなら、彼女に会わないほうが無難だが……。

なお、占い1回につき「玉蘭券」という謎のチケットが1枚手に入る。これをいっぱい集めると特別なサービス(!?)もあるみたいです（笑）。

玉蘭（たまらん）、なんて少々ヘンな名前だけど、そこは本人も気にしているので、あまり触れないであげてくださいな。ちなみに彼女、「きゃんきゃんバニー・エクストラ」にも出演していたりします。

FUTABA RYOKO

双葉 涼子

重点アップ項目	容姿・学力
好感度を上げるカギ	涼子の部屋へ行く

プレイ前半の行動指針

彼女の好感度を上げるカギは涼子の部屋へ行くことにある……が、彼女は午前中もキャロットで仕事をしているため、実際は彼女の休みである火曜日に彼女の部屋を訪れることが肝要となる。しかし、そのことにさえ気を配れば彼女の攻略は思いのほかスムーズにいってしまう。残る問題はパラメータの調整だが、これはヒマを見て「ジョギング」や「勉強」にいそしめば特に問題はないだろう。たまにはキャロットに顔を出すのもいい。

8/1～8/7……第1週

日	行動
1日(金)	掃除
2日(土)	掃除
4日(月)	ウエイター
5日(火)	ウエイター
6日(水)	調理
7日(木)	調理

8/8～8/12……第2週

日	行動
11日(月)	キャッシャー
12日(火)	キャッシャー

MINASE AOI

皆瀬 葵

重点アップ項目	容姿・根性
好感度を上げるカギ	葵の部屋へ行く

プレイ前半の行動指針

理想の高さは「体力」を除けばあずさ並み……の葵さん。基本的には毎日彼女の部屋へ向かい、いない日に体調を回復させるなり能力アップにいそしむなりするというのはあずさと同じ。ただ、「休まなければ倒れてしまう」という日は素直に体を休めるように。無理にその日に会わずとも、発生日がズレて翌日、同じイベントが起こることだってあるのだから（※例外あり）。それから8月1日と16日の宴会には「必ず」参加するように！

8/1～8/7……第1週

日	行動
1日(金)	ウエイター
2日(土)	ウエイター
4日(月)	調理
5日(火)	調理
6日(水)	キャッシャー
7日(木)	キャッシャー

8/8～8/12……第2週

日	行動
11日(月)	ウエイター
12日(火)	皿洗い

8/13～15 海旅行で怪談話と花火に参加するにはどうしたらいい？

海旅行は必ずお目当てのヒロインと行動を共にし、好感度を確実にアップさせること。なお、夜になって部屋に戻ったら、すぐに「休む」を選択せず「移動」コマンドを選ぶこと。休むとそのまま朝まで眠ってしまい、怪談話と花火に参加できなくなる。これはちょっとした落とし穴なので、うっかり見逃すことのないように。

1日目夜

移動を選ぶと葵、美奈、つかさのいずれかと玄関前でハチ合わせし、怪談話へなだれこむ。

2日目夜

同じく移動でつかさがやってきて、みんなで花火をすることに。これも一応見ておこう。

CHECK!

データロード時の"応援"メッセージ

最大10個のデータを保存できる本作のセーブ画面。だが、時にこうした作品でろくすっぽメモも取らずにセーブをしてしまうと、後になってそれが誰を攻略中のものだったのか覚えていないといったケースも少なくない。ところが本作の場合、ゲーム内の日付や時間はもとより、ロード時に「最も好感度の高いヒロイン」から応援のメッセージが入るから、誰を攻略中だったか覚えていなくてもこれでバッチリ。ヒロインごとに味のあるメッセージが用意されているので、楽しみにしていてね。

「えへへ♥お兄さん、今日もバイトがんばってね!」

ENOMOTO TSUKASA

榎本つかさ

重点アップ項目	容姿・学力
好感度を上げるカギ	つかさの部屋に行く

プレイ前半の行動指針

容姿と若干の学力が必要となるつかさの場合、シフトを「ウエイター」&「キャッシャー」で通し、あとは序盤に少し「勉強」をしておけば彼女の理想をクリアできることと思われる。ところで、8/8前後までにゲームセンターでぬいぐるみを3つ入手しておくと、彼女にプレゼントするイベントが起こる。このぬいぐるみ入手は、彼女が登場するまでにすませておくといい。つかさの登場後は、例によって連日、部屋に通い詰めること。

8/1~8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	ウエイター
2日(土)	ウエイター
4日(月)	調理
5日(火)	調理
6日(水)	ウエイター
7日(木)	ウエイター

8/8~8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	キャッシャー
12日(火)	キャッシャー

ENISHI SANAE

縁 早苗

重点アップ項目	根性・体力
好感度を上げるカギ	早苗とジョギング

プレイ前半の行動指針

序盤、彼女と親しくなるのに必要なことは、早苗と同じ皿洗いを担当することと、午前中は彼女に電話をかけまくることの2点に集約される(ちなみにシフトは最後まで皿洗いで通すこと)。順当に進めば8/6のバイト中に彼女がジョギングを日課とする理由が聞けるので、その後は毎日彼女と一緒に「ジョギング」をすれば2人の距離はどんどん縮まっていくはずだ。なお、お盆休みの午後に電話をかけ、デートをするのもお忘れなく。

8/1~8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	皿洗い
2日(土)	皿洗い
4日(月)	皿洗い
5日(火)	皿洗い
6日(水)	皿洗い
7日(木)	皿洗い

8/8~8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	皿洗い
12日(火)	皿洗い

バラエティ豊かな ゲーム内ミニゲーム

コミケに関わりの深い人物からいただいたり、コミケ当日に拾うことができる「同人グッズ(=ミニゲーム)」は計5つ(ミニゲーム数は計7つ)。ゲームによっては「ごほうびCG」がゲットできるものもあるから、がんばってグッズを探し出そう。

タローは恋のキューピッド

ぬいぐるみのタローと恋する乙女の友里恵の巻き起こす、コミカルタッチなショート恋愛ストーリー。内容はかなりヘンです。

スロットゲーム

ドラムの絵柄を揃えてメダルを稼ぐおなじみのもの。稼いだメダルが一定量を越えるとごほうびビジュアルを見ることが可能。

数字合わせパズル

俗に「15パズル」などと呼ばれるパズルゲーム。難易度は4×4と5×5の2タイプがあり、ごほうびも多く用意されている。

SHINOHARA MIKIKO

篠原 美樹子

重点アップ項目	根性・学力
好感度を上げるカギ	ミキの仕事場へ行く

プレイ前半の行動指針

すべてのパラメータがそれなりにチェックされる美樹子の理想をクリアするには、「ジョギング」や「勉強」でそこそこ（そこそこでよい）能力を上げ、シフトで「皿洗い」「掃除」といった根性がアップするものを折り混ぜつつウエイターを担当していけばおおむね大丈夫。6日の出会い＆8日に電話番号がわかった後は、彼女の仕事場でアシスタントをし続ければそれでよし。なお、「根性」「学力」は他より高めに鍛えておけばなお確実だ。

8/1〜8/7……第1週

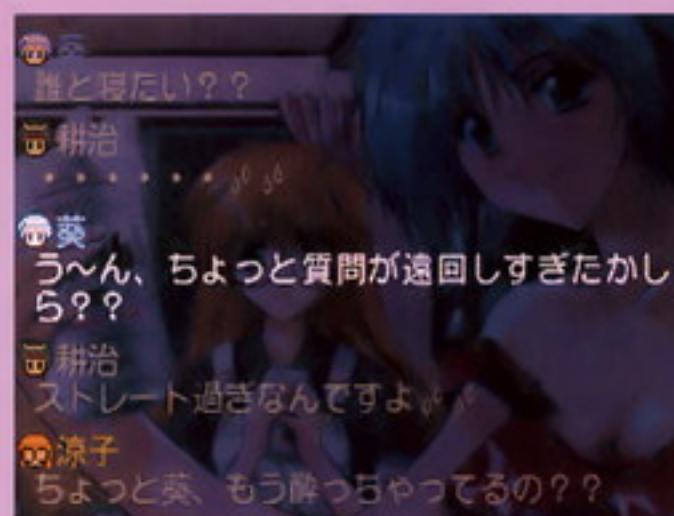
日	シフト
1日(金)	皿洗い
2日(土)	皿洗い
4日(月)	キャッシャー
5日(火)	キャッシャー
6日(水)	ウエイター
7日(木)	ウエイター

8/8〜8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	皿洗い
12日(火)	キャッシャー

注目！

サターン版「Pia♥2」だけのうれしい“仕様”もあります

1. セリフ巻き戻し機能 バックスクロールウインドウ

うっかり読み進めてしまったメッセージもボタン1発で再表示が可能な「バックスクロールウインドウ」。これに今回の「Pia♥2」では、カーソルを合わせた位置のセリフを読み返してくれる機能までつきました。「もう1度言ってほしいセリフ」などに使うと、これがとてもいい感じです……。

2. 制服違いのCGもきちんと見られる アルバムモード

本作のウリの1つである「ユニフォームセレクト」。しかしプレイ中は当然選んだ制服でイベントが進行するため、制服違いのCGをコレクションしたい場合は制服を変えてプレイし直す必要があった。ところがサターン版は1度見た絵の制服違いも同時に登録されるので、クリアし直す必要はなし。これはうれしい！

制服違いを見るのに1人あたり3度クリアしていた労を考えると……実にありがたい。

YAMANA HARUE

山名 春恵

重点アップ項目	容姿
好感度を上げるカギ	近所の公園へ行く

プレイ前半の行動指針

8/5の「かおるちゃん迷子騒動」でかおるちゃんを自分1人で面倒を見ると出会える春恵さん。彼女の攻略で大事なことは、午前中は必ず公園に出向き、かおるちゃんと一緒に遊ぶこと。そして自分が休みの日は午後も公園に向かうこと。特に休日は重要なイベントが発生する日が多く、見逃したらアウトとなるものも含まれるから要注意。あと、容姿はそれほど高くなくても平気は平気だけど、「恥ずかしくない程度」には上げておきたい。

8/1〜8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	ウエイター
2日(土)	ウエイター
4日(月)	調理
5日(火)	調理
6日(水)	ウエイター
7日(木)	ウエイター

8/8〜8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	ウエイター
12日(火)	ウエイター

AIZAWA TOMOMI

愛沢 ともみ

重点アップ項目	容姿・体力
好感度を上げるカギ	掃除を担当 ともみに電話

プレイ前半の行動指針

出会いも掃除中なら主なイベントが進行するのも掃除中というヒロインともみ。彼女の場合、8/9に電話番号が判明するまではこちらから彼女にアプローチする手段がないため、それまでは能力アップに励むこと。パラメータ的には「容姿」「体力」以外の項目は別に低くとも気にしないようなので、序盤は駅前で情報誌を買う＆ジョギングをするといいだろう。電話番号がわかったらいよいよアプローチ開始。シフトはずっと「掃除」でOKだ。

8/1〜8/7……第1週

日	シフト
1日(金)	掃除
2日(土)	掃除
4日(月)	掃除
5日(火)	掃除
6日(水)	掃除
7日(木)	掃除

8/8〜8/12……第2週

日	シフト
11日(月)	掃除
12日(火)	掃除

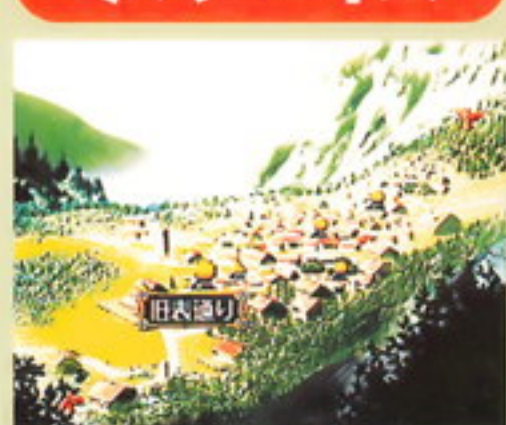
スレイヤーズろいやる2

●角川書店／ESP●発売中(9月3日発売)●6,800円●1人プレイ用●RPG●全年齢推奨

3つめの塔も空っぽでリナの怒りはおさまらない

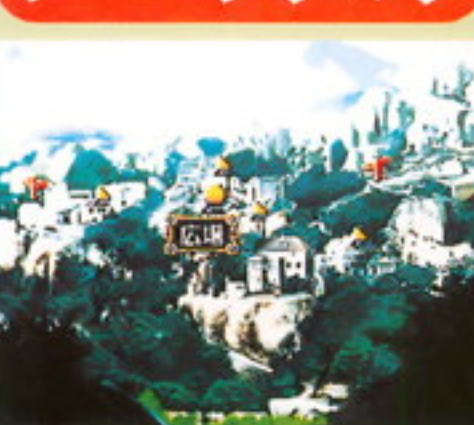
全部で6つあるらしい封印の塔は、残り4つ。リナたちは3つ目の塔があるという、アモルファス山にやって来た。その途中には、ミルンハイムと、レーベンブルグの街があり、武器屋や道具屋などの店が揃っているぞ。特にミルンハイムの旧表通りには、あの鍛冶屋のフィリップが店を出しているので、ぜひ立ち寄っておきたい。

ミルンハイム

- 表通り：宿屋/酒場 道具屋/武器屋
- 旧表通り：武器屋/武器屋
- 広場
- 裏通り

鍛冶屋のフィリップは、くろがねの鉱石を魔法剣にしてくれる。

レーベンブルグ

- 広場：宿屋/酒場 道具屋/武器屋

レイナード王国の北のはずれの街だが、装備に必要な店は揃っている。街の人や、店の人からきちんと情報を聞いていけば、アモルファス山の封印の塔のありかを聞くことができるぞ。

ここまで来ると、中央街道を通りレイナードシティはすぐそこ。

レイナード国の北のはずれで見たものは!?

封印の塔を求めて、はるばるレイナードの北の果てまでやって来たリナたち一行。ところが塔のありかは、深い森にはばまれてわからない。しかたなくアモルファス山のふもとにある、レーベンブルグの街に戻って情報集めをすることにした。するとアモルファスには、昔エルフが住んでいたらしいという話を聞く。エルフといえばあのラークを思い出すが。

エルフの話❶　移動

昔アモルファスにはエルフの里があってさ、そこにはたくさんのエルフがいたんだけど、ある日をさかいにぱったりエルフが消えたんだよ・・・・

アモルファスとはエルフたちがつけた名前で、エルフの里にはたくさんのエルフたちが生活していたらしい。ある日突然、エルフたちがいなくなってしまったということだが、いったいどこに行ってしまったのだろう。

エルフの話❷　封印

おれの聞いたのは、昔アモルファスにいたエルフが何かを封印するために塔を建てたって話だ。

アモルファス山にある塔のありかは、酒場のおやじから聞くことができる。おやじの話によると、その塔はエルフたちが何かを封印するために建てたものらしい。それじゃ6つある塔は、全て彼らが建てたってことなの!?

アリシアの様子がおかしい?

あなたがたは、どうやってここに来たのです? わたし以外はこの塔には入れないはずなのに・・・・

たった1人で、しかも塔の屋上でなく途中で待ちかまえているなんて、いつものアリシアじゃないみたい。

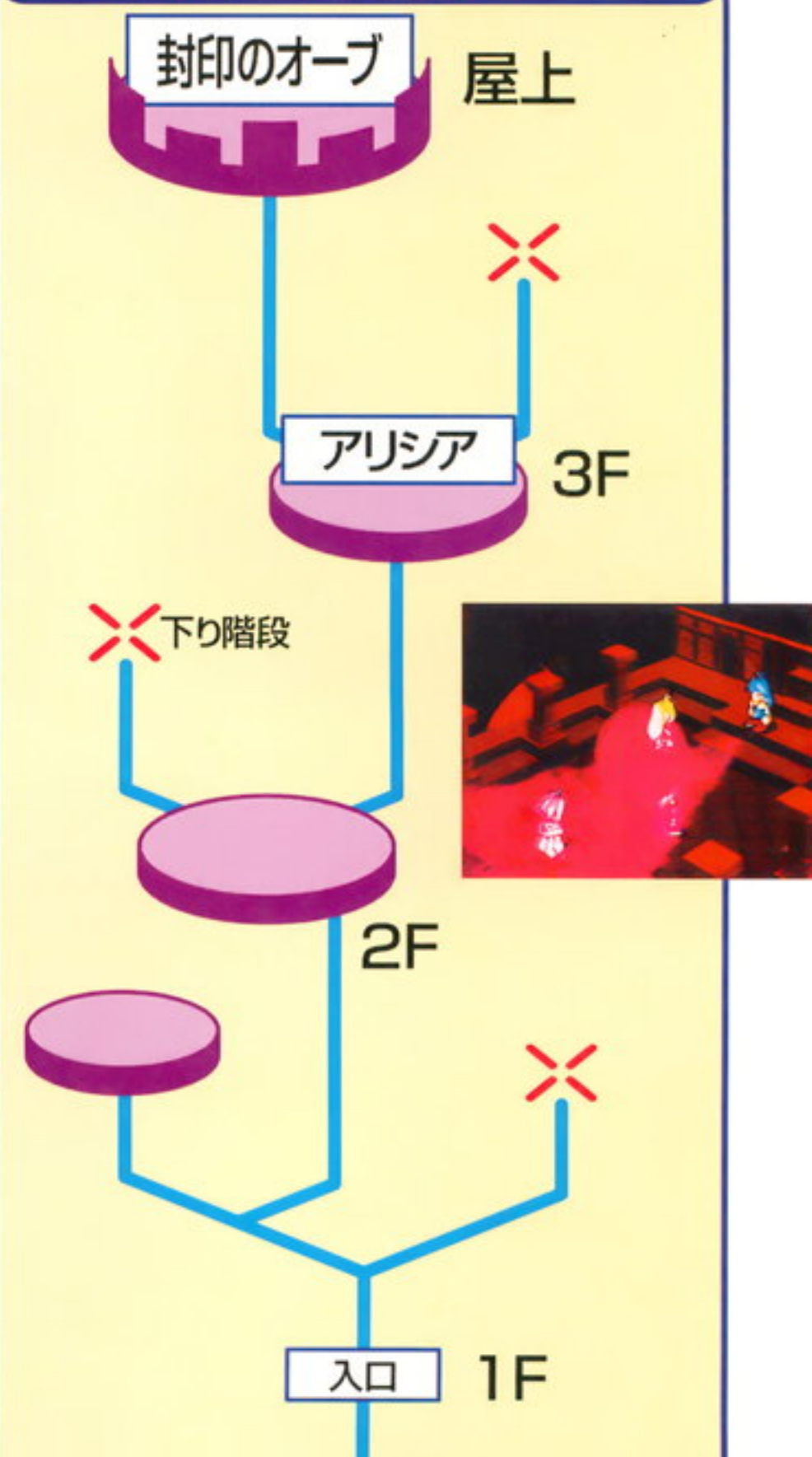
これまでの封印の塔と違って、中にはアリシアが1人だけ。しかも、リナたちにまるで初めて会ったようなそぶり。これって記憶を失ってたナーガが言ってた、本物のアリシアってことなのだろうか?

ゼルガディスと別れる

ゼルガディスによると、250年前にお宝は持ち去られたらしい。怒り爆発のリナはドルトハウトへ、ゼルは残りの塔の情報を集めるために別れた。

ドルトハウトへ向かうことに

封印の塔　その3

- 屋上：封印のオーブ
- 3F：アリシア
- 2F：下り階段
- 1F：入口

お宝ばかりか、手ごわいガーディアンすら出てこないのが、第3の塔の特徴だ。特にめぼしいものが出てくるわけではないので、さっさとアリシアをやっつけて、屋上の封印のオーブを手に入れよう。

正義を愛する熱血美少女アメリア見参!!

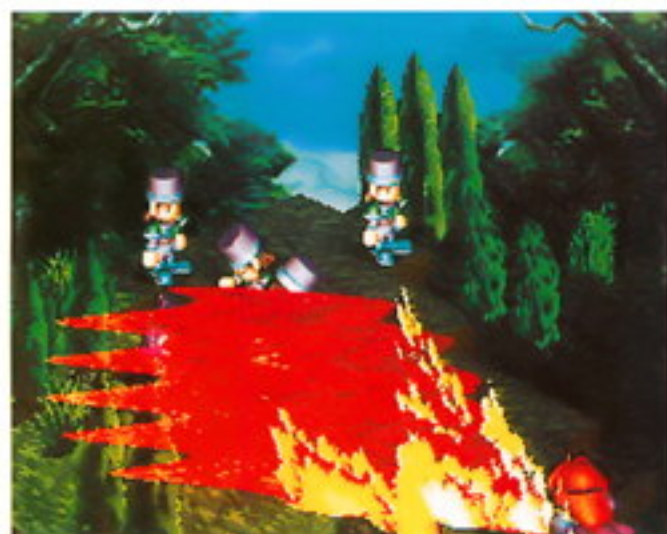
ゼルガディスと別れてドルトハウトに向かう山中で、突然山の上からリナたちを呼び止める声がした。正義と熱血を愛する、セイルーン王国の王女アメリアだ。どうやらセイルーンの商人を襲ったとかの疑いで、リナたちを成敗するつもりらしい。少しはこちらの話も聞いてよと思っても、舞い上がったアメリアには通じない。正義の味方気分に酔いしれているようだ。それにしても決死のダイビングは、またまた着地に失敗。命は大切にしようね、アメリア。

アメリアの誤解を解け!

アメリアは、リナにはない黒魔法・ヘルブラストが使える。敵に対して暗黒の槍を放ち、大きなダメージを与えるのだ。

リナが盗賊をいぢめるのを、金ではなく正義のためだと勘違いしているアメリアには、リナたちが商人を襲ったというウワサは、裏切りだと思われているらしい。ただでさえお宝がなくてイライラしてるのに、こうなったら手加減なんてしないわよっ!

またニセ者たちの仕業ね……

エレナ(偽リナ)たちがあらわれてから、どうも変なことばかり起こる。今回も、リナには商人を襲った覚えなどまるでない。またまたナーガにいいように操られた、エレナたちの仕業だろう。とりあえず、降りかかった火の粉は払わないとね。

兵士たちの剣には要注意なのだ!

アメリアの連れた衛兵たちは、ザコだとなめてかかると苦労するぞ。囲まれる前にブラスト・ボムや、ゼラス・ブリッドなどで衛兵の数を減らしておこう。

正義のなかよし4人組、ついに復活!?

しかたなく戦った後で、アメリアの誤解を解くことができた。あとはゼルガディスが戻れば『なかよし4人組』の復活だ。アメリアは白魔法を得意とするので、回復役としても重宝するぞ。

父親ゆずりの『正義の鉄拳』は強力だが、体力が低いので要注意。

肉弾戦も得意

今回の攻略チャート

15 ミルンハイム → 16 レイナート北部 → 17 北部山脈西 → 18 レーベンブルグ → 19 アモルファス山 → 20 レーベンブルグ → 21 北部山脈南 → 22 レイナートシティへ

次回予告 レイナード王国を1周してみれば

アメリアと合流したリナたち一行は、裏街道から中央街道に入り、レイナードシティにやって来た。ここから封印の塔の探索を依頼した、ロベルトのいるドルトハウトの街まではもうすぐ。とりあえずこれまでの話を報告しないと。

再びやって来た首都の街。ナーガたちの動向も気になるところ。

BLACK/MATRIX

●NECインターチャネル●発売中（8月27日発売）●6,800円●シミュレーションRPG

「七つの大罪」を犯す者たちへ 今、明かす 5つの真実

発売から早1カ月ほどが経過し、すでにコンプリートしたプレイヤーも多いはず。そこで今回はそういった人たちを考慮して、ユーザー全員に役立つであろう新情報5つを公開しようと思う。ゼロをご主人様にして新たにはじめるのもよし、熟練度を把握、裏ショップなどを活用して最強の部隊を築きあげるもよし、だ！

ONE 1 TRUTH もう一人のご主人様 ゼロ

ついに第六のご主人様の出現コマンドが発覚！

先の合併号にてその存在を明かして以来、多くの反響を呼んだ6人目のご主人様・ゼロ。今、ついにその出現方法を公開する。方法自体は極めて容易で、スタート直後に表示される「ご主人様を選択してください」のメッセージが表示されている最中に下記のコマンドを入力するだけ。ただし、入力受付時間が短いので、XからZ、AからCへボタンをなぞるように押すと入力しやすいだろう。

「ご主人様を選択してください」のメッセージ中にX・Y・Z・A・B・C STARTの順でボタンを押す

【ゼロ】ここは、オマエとオレの家、他には・・・誰もいないさ！！

ご主人様中、唯一の男性であるゼロ。シナリオでも彼オリジナルの部分が多々ある。特に女性にオススメ！

TWO 2 TRUTH 熟練度

各パラメータにはさらなる裏パラメータが存在した！

ユニットの特性を知るうえで重要な4つのパラメータには、各々に熟練度が設定されていた。熟練度は0～255の値の幅で、数値の増加と共に影響力は2n/255（nは熟練度）倍され、最高値に達すれば2倍の影響を及ぼす仕組み。ただし、味方への、または味方からの物理攻撃では熟練度は増えない。

仮にSTRが同じ値でも、与えるダメージは大きく違う。

パラメータへの熟練度の影響力は最大200%

STR熟練度	キャラクターが攻撃を行うたび、1加算される。攻撃値は一切考慮されない。
INT熟練度	魔法を使うたび+1。攻撃魔法を受けた時は+2（味方への、または味方からの攻撃魔法でも増）。
DEX熟練度	待機型を「回避」にした状態で攻撃を仕掛けられた場合+1。回避成功時はさらに+2。
VIT熟練度	待機型が「反撃」か「回避」の状態で攻撃を受けた時、+2される。「防御」の場合は0。

※アドヴァンスドモードにて確認したものです。

CHECK パリティが仲間になれば熟練度を見ることが可能

熟練度は普段見られないのだが、アドヴァンスドモードでパリティが戦闘に加わっている場合は別。ステータス画面の表示中にZボタンを押すことで熟練度を確認できる（敵にもOK）。ただし5章・カナンの街で彼女を仲間にするため会話する際、ついでに2マス上の食堂で3000G払って食事を済ますことが絶対条件！

Zを押している間、各パラメータの横に薄く熟練度が表示される。

ステータス画面でZボタンを押す

THREE 3 TRUTH 裏ショップ

他では見ることのできない品揃えでお待ちしています！

アゼルたちが訪れる街それぞれには、基本的に必ず1つの道具屋が存在するが、実は場所によっては2つ目の道具屋――裏ショップが店を構えるところもある。他では見られないものを多く取り扱っており、利用価値は高いぞ。

第4章 パンデモニウムの街

逃げたマモンを追わず、街へ戻った際、北東にある写真の位置を調べれば店内へ。カーソルが変色するので、すぐにわかるはず。

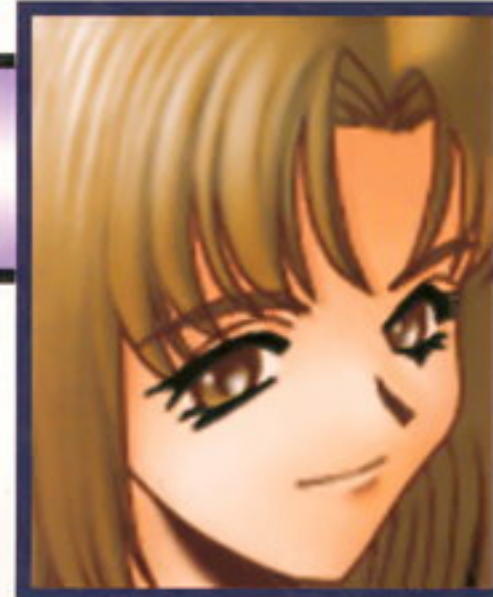
第9章 ディアボロスの街

サブキャラクターのフィム（後述）を仲間にすると、彼女のいた所にジュルという人物が現れるので、彼と10回会話を繰り返す。

FOUR 4 TRUTH サブキャラクター フィム

9人目のサブキャラクターは「ゾンビ乱舞」を唱える女の子

9章・ディアボロスの街で話しかけた後、「連れていく!!」を選ぶだけで仲間へ加わる割に、レベル5で「ゾンビ乱舞」を扱える（ホーン装備）ようになるなど意外と心強い。とりあえず加えるべきか。

第9章・ディアボロスの街の北西にいる女の子に話しかけ、「連れていく!!」を選ぶ

攻撃タイプ
ムチ
武器タイプ
ムチ
魔法
Lv.5 ゾンビ乱舞

【〆切直前飛び込み情報】第8章の街「ノアの方舟」で商人に話しかける。そうすると8回目、16回目、24回目……と8の倍数回話しかけた時に、お店の品揃えが変わるぞ。

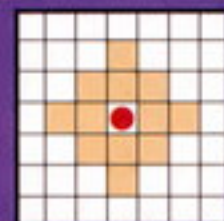
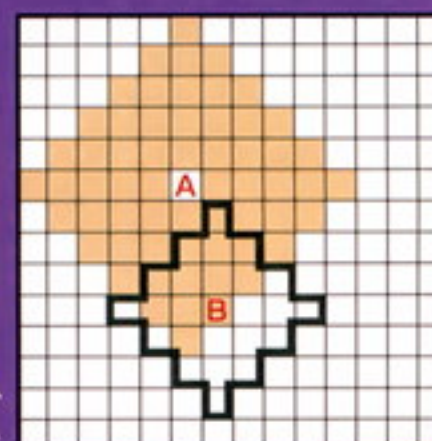
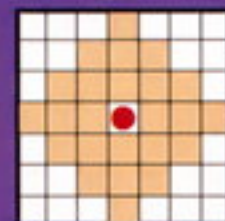
FIVE 5 TRUTH 魔法詳細一覧

9月25日号で各キャラクターの覚える魔法、および使用可能レベルを掲載したが、今回はさらに1つ1つの詳細を一覧表にまとめてみた。しかも、今まで明かされることのなかったイフリートやガンズンロウといった裏設定魔法までフォローしているので、より強い部隊を作るのに役立つことだろう。ぜひとも攻略の友に。

ゾンビ化、ライトクロスなどのおなじみのものからイフリート、ガンズンロウといった裏設定魔法まで！

CHECK 「降下範囲」と「効果範囲」――2つの「コウカハンイ」について

前者は魔法を"降"らせることができる範囲のこと、そして後者は降らせた場所から"効果が広がる"範囲のことだ。つまり降下が距離3、上下2段までで、効果範囲が距離2、上下1段の魔法の場合、使用者から3マス以内かつ段差が2段以下の場所ならどこへでも魔法を降らせることができ、さらに降らせた場所から魔法が2マス以内、段差が1段以下の所へ広がるわけだ。

距離：2　距離：3

ちなみに効果距離が0の場合はそこから"広がらない"わけだから、降下点にのみ魔法の効果がかかる。

EX.
降下：5　効果：3
魔法をAから唱える

距離だけを考えた場合。術者のいるA地点から縦横の移動だけで5マス進める所までが、魔法を降らせることができる範囲になる（茶色）。例えばB地点に降らせれば、同様に3マス以内へ効果が広がるわけ（囲み部）。

名　称	属性	消費BP	降下範囲	効果範囲	効果内容 etc...
毒怨	闇	8	上下3段　距離4	距離0	4コマンド時間ごとに、HP上限値の1／15のダメージを与える。40コマンド時間持続。確率型の魔法なので、失敗することもある。
麻痺毒	闇	12	上下3段　距離3	距離0	24コマンド時間、対象キャラクターの行動力を1減少させたままにする。確率型。
状態回復	光	10	上下3段　距離5	距離0	パラメータの異常を回復（解除）する。成功率は100%。
石化毒	闇	12	上3段　下2段　距離3	距離0	40コマンド時間、対象者を操作不能状態にする。石化したキャラクターへの通常物理攻撃はすべて無効化。ちなみに確率型。
毒雲	闇	23	上下2段　距離4	上下1段　距離2	複数のキャラクターに対してダメージを与えられるのが強み。
毒竜巻	闇	31	上下4段　距離3	上7段　下1段　距離1	複数キャラクターへダメージを与えられるのが強み。
ゾンビ化	闇	15	上下2段　距離3	距離0	「死体」を「ゾンビ」に変える（「骸骨」には無効）。生成した「ゾンビ」は自由に操作可能。成功確率は100%。
体力回復	光	9	上下2段　距離3	上下2段　距離1	体力を回復することができる。
ゾンビ爆	炎	29	上3段　下2段　距離5	上3段　下1段　距離2	「ゾンビ」を爆死させ、周辺へダメージを与える。「ゾンビ」以外には無効。
ライトクロス	光	17	上3段　下2段　距離5	上下1段　距離1	光弾によってダメージを与える。
鬼眼陽炎	炎	18	上1段　下2段　距離3	上6段　下1段　距離1	火柱でダメージを与える。
アストラル	雷	9	上1段　下2段　距離3	距離0	対象者のパラメータを25%上げる。50コマンド時間持続。確率型。
ゾンビ乱舞	闇	37	上下2段　距離3	上下2段　距離4	「ゾンビ」を発狂させ、目標にダメージを与える。
ゴースト	闇	9	上1段　下2段　距離3	距離0	対象者のパラメータを25%下げる。50コマンド時間持続。確率型。
リッチ	闇	13	上下2段　距離3	上3段　下2段　距離1	BPを吸収し、自軍のものにする。ただし、このBPは次の戦闘以降でないと使用不可能。
アルラウネ	水	11	上下2段　距離3	上6段　下3段　距離1	植物のパワーでダメージを与える。
ノースレイス	水	20	上4段　下3段　距離4	上下1段　距離1	氷柱によってダメージを与える。
リリム	光	26	上下2段　距離3	上6段　下5段　距離2	体力を回復する。
サンドマン	闇	31	上下2段　距離4	上1段　下5段　距離2	砂塵によって対象者を眠らせる。50コマンド時間持続。確率型。
サナトス	雷	64	上下9段　距離5	上下4段　距離3	雷弾でダメージを与える。
イフリート	炎	95	上下4段　距離5	上下3段　距離1	イフリートを召喚し、ダメージを与える。レブロプスがレベル35で修得。
静寂	水	15	上下2段　距離3	距離0	BPを凍結させ、対象者のBPを使用不可能にする。40コマンド時間持続。確率型。
罵倒	光	10	上下2段　距離5	距離0	光柱によってダメージを与える。
気合	光	11	上下2段　距離2	上下1段　距離1	1度だけ魔法効力を無効にする。24コマンド時間持続。成功率は100%。
ガンズンロウ	雷	50	上下5段　距離5	距離0	一点集中型サンダーボルト。アベルがレベル35で修得。
精神	光	28	上下3段　距離5	上下2段　距離2	体力回復。
極刑	闇	20	上下3段　距離5	距離0	対象者のHPを1／4にする。ただし、DEXが相手のDEXの66%を上まわっていない場合はミスする。
天罰	光	65	上下9段　距離5	上下5段　距離3	光の爆発によりダメージを与える。

※BPは初期値のもの。※ゾンビ爆、ゾンビ乱舞における効果範囲は、降下範囲内に存在するゾンビから、どれだけの範囲にダメージを与えられるかを示すものです。

第7回

ルックルック エルフ

elf Corporation SINCE1989

élf エ・ル・フ

エルフユーザーサポート……03-5377-0954
エルフホームページ…………http://www.elf-game.co.jp

WORDS WORTH

Windows® 98・98版が発売されることが決まった！

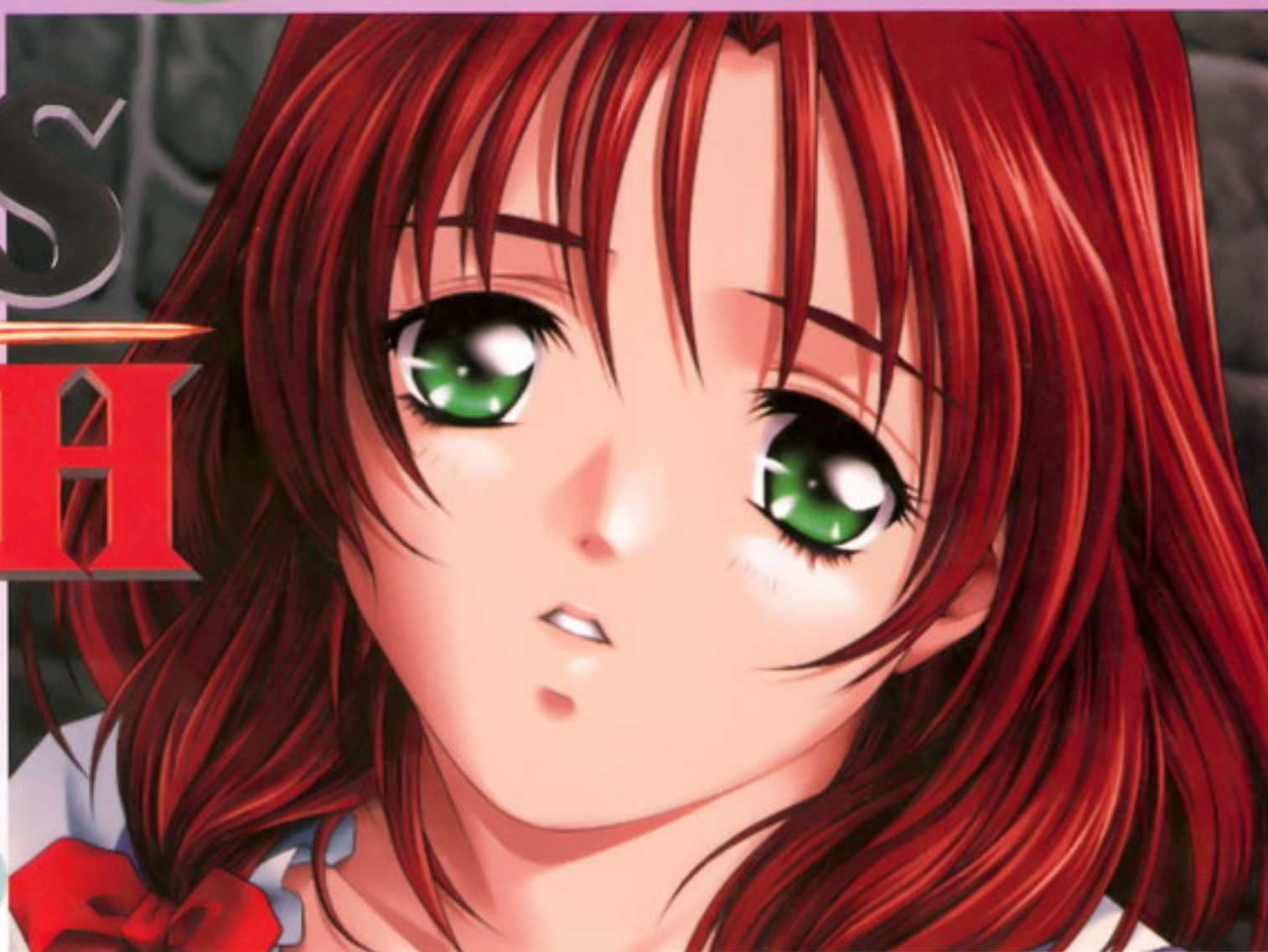
■発売日：未定■ジャンル：RPG■対応OS：Windows95・98■18禁
■CPU、メモリ、HD容量未定

エルフの最新作「ワーズ・ワース」はPC-98で発売された同名タイトルの移植版だ。グラフィックのみならず、シナリオメッセージも大幅にアレンジされ、新しいイベントも多数追加されている。今回は、ストーリーの一部を紹介しよう。

……その世界では2つの部族──地上には『光の一族』、地下には『影の一族』──が互いの領域を犯すことなく平和な日々を送っていた。そしてこの2 つの部族の境界線には、『ワーズ・ワースの石版』と呼ばれる物が建っており、互いに自分たちの守り神として崇め奉っていた。

そんなある日『ワーズ・ワース』の石版が何者かに破壊され、石版の破片は、影の一族の住む地下城へとばらまかれた。互いに相手の一族が犯人だと決めつけた2つの部族は、この時をもって対立、その後百年以上にも及ぶ戦いが始まったのである。

時は流れ、一人の少年が冒険へと旅立とうとしていた。彼こそが影の一族の王が溺愛する一人息子で、プレイヤーである主人公なのだ……。

続報は機会あるごとにお伝えしていきたい。まずは画面写真を見て想像を膨らませてほしい！

百年以上におよぶ戦い

誰が望んだのかー

運命に翻弄される人々

エルフ伝言板

ジャンジャンバリバリ、ジャンジャンバリバリ、ハ〜イ、サタマガ読者の皆さん、先週に引き続いて連チャンのルックルックエルフへようこそ！今回は「ワーズ・ワースWin95・98版」のほっとでぴゅーてぃふるな画面写真を大放出！　さて、この「ワーズ・ワースWin95・98版」は、キャラクター原画が一新され、ダンジョンや戦闘シーンがポリゴンでリアルに表現される他、シナリオ(メッセージ)も大幅にアレンジされるなど、ほとんどすべてにおいてリニューアルされるので、まさに新作同様！おっ、ここでリーチのかかった皆さん、続報に乞うご期待！

HELLO!! CAPCOM Vol.61

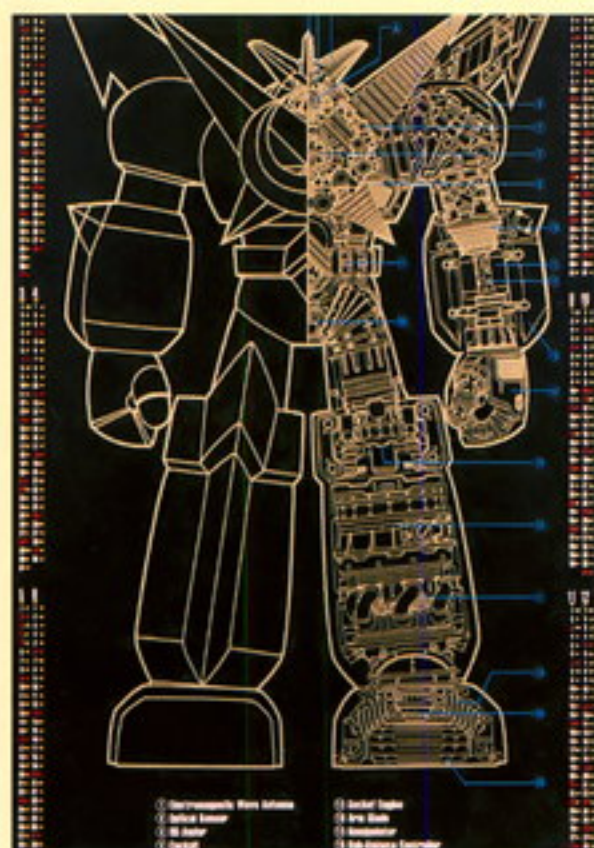
JAMMAショーでのみ販売された限定「キカイオー」グッズの紹介、さらにそれをプレゼントをしちゃいます。キャラコンの中間報告もあるよ。

JAMMAショー限定グッズ、キミはゲットしたか!?

9月19・20日に有明・東京ビックサイトで開催されたアミューズメントマシンショー(以下JAMMAショー)。カプコンは「キカイオー」がメインだったけど、それはゲームだけではなくJAMMAショー限定販売のグッズも「キカイオー」ものがメイン。限定とはいわず、一般販売もやってほしいそれらグッズを今回は紹介しよう。

原画資料集には、開発スタッフのインタビューや各ロボットとキャラクターの線画が収められている。

ウィンドウズ95とマッキントッシュ対応のデスクトップアクセサリー集。イラストとサウンド、ムービーのデータを収録している。

販売コーナーでは、「キカイオー」以外のグッズも販売されていた。目玉は過去の歴代シークレットファイル20冊セット+オマケで、税別5,000円也。

縦幅がB全を超える超特大カレンダー。特別バージョンとして、箱に開発スタッフのサインが入ったものもあった。

大プッシュの部屋

ただいま新人さんのパワーが不足気味。自分が描くイラストに自信を持っている人、自分のウデを試したい(or磨きたい)人はドンドン投稿するべし!

神奈川県/そとみちめぐみ
これはめずらしいセル画での投稿イラスト。少女漫画チックなロックマンXっていうのも○。

神奈川県/桜桃梅季
とにかく2コマ目のケンがグッド!! ちゃんと「ジョジョ」のテイストをつかんでいますね!

三重県/宮脇憲司
なんか妖しいムードが漂ってきそうなお二人さん。たしかに「いいかんじ♥」です(笑)。

人気キャラクターコンテスト第1回中間報告

お待たせ! キャラコンの途中経過をお知らせします。今のところトップに立つのはさくら。続いてリュウ、レイレイの順だ。驚くべきことに前回1位だった春麗が、どういうわけか圏外! さらに2位のフェリシアにいたっては最下位という結果になっている。まだまだどうなるかわからないが、納得がいかないキミはさっそく投票だ!

順位	キャラクター名	加点	減点	合計
1	さくら	21	0	21
2	リュウ	16	0	16
3	レイレイ	16	2	14
4	ロックマン	15	2	13
5	キャミィ	8	0	8
5	サイロック	8	0	8
5	フェイロン	8	0	8
5	アーサー	8	0	8
5	レッドアリーマー	8	0	8
最下位	フェリシア	0	3	-3

(ポイント順、カッコ内は合計ポイント)
春麗(7)恭介(7)ジン・サオトメ(6)風間醍醐(5)アレックス(5)妖精さん(5)データ君(5)船水さん(4)リリス(3)ストライダー飛竜(3)ナッシュ(3)ほくと(3)リンプー(3)バオ(3)モリガン(2)想鐘サキ(2)コーディー(2)ケン(1)ひなた(1)あきら(1)いぶき(1)R.ミカ(1)キャプテンコマンドー(1)ドノヴァン(ー1)バレッタ(ー2)ダン(ー2)など。

埼玉県/夏いちご
今のところ一番人気の、元気いっぱい格闘少女。そうか! みんな彼女のブルマにメロメロになったんだな(笑)!?

キャラコン投票要項

●合計で5ポイントになるように、好きなキャラにポイントを付ける。それとは別に－1ポイントを嫌い、もしくはポイントを下げたいキャラに付ける。
●イラストを描いて投票した場合は、そのキャラに通常の投票によるポイントとは別に、さらに3ポイントを加算します。
●締め切りは10月16日(当日必着)。

東京都/小村一人
マイナスポイントの使い方には「愛する○○のために、嫌いじゃないけどさくらにマイナス1!」っていうのもある。

「キカイオー」グッズをプレゼント!

さて、今回のハロカプはどうだったかな? キャラコンの投票はハロカプなら、他のコーナーあてのハガキの裏に書いてもOK(複数投票可)です。それから、今回紹介した「キカイオー」の原画資料集、データアクセサリー集、カレンダー、そしてテレホンカードをそれぞれ1名様にプレゼントします。ほしいグッズを書いて「キカイオーグッズ」係まで送ってください。10月31日(消印有効)です。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社 セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各コーナー係

AMショーカプコンブース取材9/17～9/20 in有明ビッグサイト

ハロカプスタッフはAMショー1日目の開場早々にカプコンブースへダッシュ！　ラッキーなことに岡本・船水両氏を早々にゲット（？）やはり早起きはなんとやらですな。

前号ではAMショーの速報を掲載したが、今回はその時の岡本氏&船水氏、醤野氏インタビューを！

岡本吉起氏&船水紀孝氏 AMショーインタビュー

取締役兼開発本部長　岡本吉起

取締役兼開発本部副本部長　船水紀孝

編：まずは今回のショーでのカプコンさんの出展タイトルについてお願いします。

船水：まずはなんといっても「超鋼戦紀キカイオー」。

岡本：これはPS業務用基板で、「マジカルテトリス」はN64へ移植と。おいおいセガは？（笑）

船水：NAOMIに「パワーストーン」で参入しますよ。

編：「ジョジョの奇妙な冒険」は？

岡本：移植ハードは未定、でも移植はしたいね。

船水：「ジョジョ」はスタンドと自分本体で戦うような感じ。1人で2人分操作するわけです。スタンドは遠隔操作できて、本体も自分で操作できる。その組み合わせでいろいろできて、キャラによっても少しずつ違います。

編：なぜ今「ジョジョ」なのでしょう？

岡本：ウチのクリエイターに「どうしてもやらせてください、やらないと嫌だ!」という奴がいたから（笑）。

船水：しかもキャラクター関係に1年半もかかったんですよ。

岡本：最初は「俺達なら10カ月でできます」と豪語してたのになぁ。

船水：まあ、なかなか出来はイイですよ。今冬稼動予定です。アーケードはその後は「パワーストーン」が出せると……いいなぁ。それと「ストⅢ3rd」ですね。

編：しかし今回はなんといっても「キカイオー」ですよね。

岡本：ウチのロボット好きのスタッフが「マクロスの河森さんのデザインで本物のロボット対戦モノを作ります!」というわけで、その要望を叶えて作ったわけなんだけど、「こんなんできました～」って感じに（笑）。

編：最近ショー関係があまり盛り上がらなくて寂しいとおっしゃっていましたが、今回はどうですか？

岡本：今回はいいんじゃないですか。

船水：僕もいいと思います。特にタイトーさんは頑張ってますよね。

岡本：ゲーセン自体も活気がないから、久しぶりに活気があって良かった。なぜでしょうねぇ、「やりたい!」というゲームがないのかな……ああ、あるじゃないか「ZERO3」が（笑）

編：この号が出る頃には「キカイオー」も稼動していますしね。本日はありがとうございました。

おなじみ、カプコンパブリシティチームにして春麗コスプレイヤーの浦沢資奈嬢と、はいチーズ！

シェーキー秋友のアメコミ講座

Vol.17 マイティ・ソー

今回は、『マーヴルVSカプコン』にサポートキャラクターとしてちょっとだけ出てきた、マイティ・ソーの話をしましょう。あの、ハンマーを持って空を飛ぶ、金髪に青タイツ、銀カブトに赤マントの男です。

彼は本来なら、『マーヴル・スーパーヒーローズ』のプレイヤーキャラになってもおかしくないぐらいのビッグネームなんですよ。特殊攻撃の主体が雷と飛行と竜巻なんで、技の外見や特性がストームと似てしまう、という理由で採用できませんでしたが、コミックの設定じゃ腕力も天候操作の能力も、ストームなんか問題にならないぐらい強い。なにしろ、正真正銘の神様なんですから。北欧神話の有名な神様に、雷神トールというのがおりまして、ソーはその英語読みなんです。

天界アスガードの王子、雷神ソーは、子供の頃から怪力と剛胆で知られ、そのため勇猛ではあるけれども、傲慢な性格に育ちました。思い上がってたびたび命令に背く息子に手を焼いた天帝オーディンは、彼を足の不自由な医師として20世紀の地上に転生させます。弱者の痛みと、他者を救うことの尊さを教えるために。

やがてソーは運命に導かれて、本来の力と記憶を取り戻しますが、オーディンの薬は少々効きすぎました。人間の弱さを痛感し、弱者のみが持つ気高さに共感したソーは、傲慢ではなく慈悲深さから、オーディンに反抗することが多くなったのです。それ以後ソーは、何度も父の逆鱗に触れて追放されたり力を奪われたりしながら、魔法のハンマーであるミョルニルを振るい、人類を守って闘い続けることになります。

神話では赤毛だったトールが金髪になっていたり、オーディンに服従しなかったりと、このコミックでの展開は、かなり神話から離れているように見えます。でも、古代北欧の信仰の形態から見ると、あながち的外れでもない気がするんですよ。オーディンは、知識、魔法、詩の守護者として、王侯貴族に崇拝された神様です。それに比べると、単純な性格で、嵐を司る、すなわち実りの雨を降らせるトールは、平民、農民に愛され親しまれました。怪力で短気だけど善良な雷神は、千年前から弱者の守り手だったんですね。

ついでに言っておくと、コミック世界でのソーたちは、一種の異次元に住む超人種族ではないか、という設定もあります。彼らの偉容と能力、魔法と見まごうほどに発達した科学技術を見て驚いた古代北欧人が、彼らを神として崇め、現在知られるような北欧神話が生まれた、というわけです。

超鋼戦紀

キカイオー™

ついに発進！ 戦え、正義のために！

今までの格闘ゲームに近いが、操作感覚のまったく違うアクションゲームの「超鋼戦紀　キカイオー」。今回はその基本システムを紹介、そしてインストカードに載っている各種コマンドを紹介しよう。

●カプコン●稼働中●3D対戦アクション●業務用PS基板

ロボットの操縦方法をおしえます

キカイオーはあまり複雑な操作を必要とせずにプレイできる。とはいえ、何も知らずに勝利をつかむことは難しい。まずはこの記事を読んで基本操作を覚えてしまおう。すでにプレイしている人は復習として、まだプレイしていない人は予習のつもりで読んでほしい。

基本操作

A B J G

操作は8方向レバー＋4ボタンを使用。ボタンはA・Bが攻撃、Jがジャンプ、Gがガード。これにスタートボタンをプラスしてすべての動作を行う。ちなみに、ガードは注意が必要。攻撃をガードばかりしていると、アーマーが破壊されてしまい、防御力が著しく低下することになる。

高速移動

←← ●→→

スチールダッシュ

G＋→→

ダッシュ関係の操作は2つ。高速移動は相手に接近したり、間合いを離すために使おう。スチールダッシュは出かかりに隙はあるが、相手の攻撃を無効化しながら接近し、ダメージを与える優れモノだ。

アイテム使用

A B J 同時押し

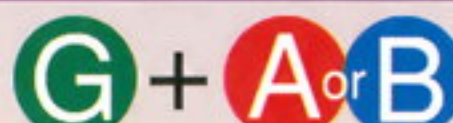
回復系、能力アップ系、武器系と3種類あるアイテム。入手したそれらを使うためのコマンドだ。使用するアイテムはスタートボタンで選択できる。

パワーブレイカー

A B G 同時押し

相手がガードを固めていても、突き飛ばすことでダメージを与えることのできる攻撃手段。決まれば相手は一瞬攻撃不能に陥るので、そこから一気にダメージを加えることができる。

避け攻撃

G＋A or B

相手の攻撃を回避しそのまま攻撃する行動。攻撃がはずれると大きな隙が生まれるが、戦いの流れを変えたい時やアーマーが破壊されている時に重宝する。

グラップルアタック

ボタン連打

お互いの近接攻撃がぶつかることで発生するグラップルアタック。勝利の鍵は“ひたすらボタンを連打”のみだ。

各ロボットの攻撃と、操作を知ろう

必殺技、超必殺技など昨今の格闘ゲームに欠かせない要素はキカイオーではかなり簡単に出せる形で用意されている。しかし操作が簡単な反面、操作ミスが命取りになることも。まずはコマンドをしっかり覚えよう。

ファイナルアタック（コマンド全ロボット共通）

A B J G 同時押し

通……通常攻撃。必……必殺技。
特……特殊技。他の技のカテゴリーに入らないもの。
超……超必殺技。ゲージを消費することで発動する強力な必殺技。
F……ファイナルアタック。1試合1回しか使用できないが、決まれば勝利という技。使用可能になるとマークが出る。
タメ可……ボタンを押し続けることで威力が増加する。
追加可……指定されたボタンを追加入力することで技の効果があがるもの。

ファイナルアタックは1試合に1回しか使えないが、このゲームをやるからには、ぜひ決めたい。

キカイオー

	コマンド	技名
通	A	キカイオーパンチ／ロケットブロー（タメ可）
	B	キカイオーボンバー
	A＋B	ヒートブレイザー
必	空中でA	キカイオーキック
	→＋A	キカイオーアッパー
	→←＋A	大旋風投げ
	→＋B	キカイオーハリケーン（タメ可）
超	←→＋A＋B	超絶ヒートブレーザー
	空中で←→＋A＋B	超ド級トルネードキック
F	覇王雷鳴斬	

ディクセン

	コマンド	技名
通	A	サーベル系／銃系
	B	ハンドグレネード・ショート
	A＋B	フィクサーキャノン
必	→＋A	ライジングスラッシュ
	→＋B	ハンドグレネード・ロング
	←→＋A	エイミングサテライト
	→←＋A	リフレクションサテライト
特	↑or↓＋G	銃持ち替え
	空中でレバー＋J	フルバーニアジャンプ
超	←→＋A＋B	ハイパーフィクサーキャノン
	→←＋A＋B	スラッシュ&シュート
F	ファイナルシュート	

ラファーガ

ファイターモード

	コマンド	技名
通	A	イーグルダイブ
	B	マイクロミサイル
	A＋B	デュアルレーザー
必	←→＋A	フロートシーカー
超	←→＋A＋B	S.A.A.（セクション・エアー・アタック）

スピナーモード

	コマンド	技名
通	A	3WAYショット
	B	マイクロミサイル
	A＋B	トランスフォームアタック
超	←→＋A＋B	C.C.A.（クリティカル・チャージ・アタック）

ソルジャーモード

	コマンド	技名
通	A	パンチ系／3WAYショット
	B	マイクロミサイル
	A＋B	ツイスターレイ
必	→＋A	ガンポッドクラッシュ
	←→＋A	フロートシーカー
	←→＋B	サイドワインダー
特	相手がダウン中A＋JorB＋J	追い打ち
超	←→＋A＋B	P.B.P（ピンポイント・ブレイク・パンチ）
F	トランスフォーム・タクティクス	

各モード共通

	コマンド	技名
特	↓or↑＋G	変形

コマンドはロボットが左を向いているときのもの。右を向いているときのコマンドは左右逆になります。

醤野貴至氏 超鋼戦紀 キカイオーインタビュー（in 有明ビッグサイト 98.9.17）

好きなロボットをとことん極めて欲しい！

編：今回のカプコンさんのブースはキカイオー一色ですが、反応はどうですか?
醤野：今日はビジネスデーですから、イマイチ人が少ないんですが、皆さん楽しそうにプレイいていらっしゃいましたね。
編：ノベルティーチャレンジのTシャツも格好イイです。全部入手したい人も多いでしょうね。
醤野：ウチのデザインチームが頑張りました。締切直前に船水が「８枚にしよう」と言って、大変だったんですけど（笑）。僕はツインザムとキカイオーがイイかな。
編：今日初めてプレイした人も多いと思うのですが、皆さんウマイですよね。
醤野：ええ。操作をすぐに覚えてくれたみたいで。世界観もあんな感じですし、とっかかりやすいんでしょうね。
編：前回のインタビューでもおっしゃっていましたが、シナリオや設定がものすごい量だとか。
醤野：自分たちも我ながらよく作ったと思いますよ……。ストーリー部分だけビデオ撮影したんですが、1日がかり。それを「キカイオー」以外のチームの人たちに見せたら「よくこんなことやったなぁ、俺ならやらへん」と（苦笑）。その時に改めてエライことしてしまったなぁと感じました。
編：ファンにとっては詳細まで知りたいところですね。
醤野：今、カプコンのHPにいろんな設定をUP中です。各ロボットのスペックから回転する画像まで用意しています。フィギュアを作る時などに便利ですよ、背中も見れますから。今はキカイオーだけですが、順次他のロボットもUPしていきます（http://www.capcom.co.jp/newproducts/arcade/kikaioh/index.html）。
編：世界観も複雑そうですね。
醤野：普通のゲームならまず1つの世界観だけ決めればいいんですけど、キカイオーは8体分の設定が必要で、それらが絡み合っている。そのうえ選んだロボットによっては全然違う役割を持ったりするし、それはそれ用に設定を決めないと。1回しか出ないサブキャラ1つにしても、細かな設定をしましたしね。
　製作中にどんどん変更されていく部分も多かったですね。例えばジュンペイは最初18歳だったんですが、グラフィックを描き進めていくうちに背が縮んで可愛くなっていって、16歳に変えたり。
編：対戦のほうですが、これはやはり初心者にぜひ、という感じですか?
醤野：ええ、そういう人たちのために作ったようなものです。今の対戦格闘ゲームは僕らでもゲーセンで乱入すると、瞬殺ですからねぇ（笑）。そこそこうまい人と初心者が同じスタート位置から始められるはずです。
編：攻略に関して何かアドバイスは？
醤野：一通り操作を覚えれば、結構進めるはず。最終ボスだけは、手強いかもしれませんけど、倒せる方法は必ずありますから。僕は、1つのロボットを極めるのがイイんじゃないかと思います。使いやすさよりは好みで決めて、とにかくそれだけやり込む。僕は渋好みなので、ワイズダックが好きなんですが、ジャンプはできないし使いにくいんですよ。でも好きだから頑張って使います。
編：メディアミックスなどの展開は考えていらっしゃいますか?
醤野：計画はいろいろあります。「キカイオーならこんなことをしてほしい」と思われる物は一通りトライしてみます。
編：「キカイオー」だけでなくロボットファンは楽しみですね。
醤野：そういうファンの方は嬉しいですが、できる限り子供さんにもプレイして欲しいんですよね。最近はロボットアニメってないでしょう? やはり日本の子供はロボットアニメを見て育ってほしいし、ロボットを操縦したいと思ってほしいですね。

19日の一般日では河森正治氏とのトークショーも。河森氏のプライベートまで話は及んだ。

開発本部 プロデューサー 醤野貴至

ワイズダック

	コマンド	技名
通	A	パワークロー／3連バルカン
	B	ランチャーミサイル（タメ可）
	A+B	エクスプロージョンウォール
必	J	トラッピングボム
	B+J	ナパームボッド
	→+B	ネットミサイル
	←→+A	ブルブレイカー
超	←→+A+B	フォトンキャノン
	→←+A+B	対空フォトンキャノン
F	フルメタルハンター	

ディアナ17

	コマンド	技名
通	A	パンチ／ソニックエッジ
	B	シャボンランチャー
	A+B	ハンティングスピア（タメ可）
必	→+A	ダブルキック
	←→+A	クリスタルエッジ（Aで追加可）
	→←+B	マジックジャッジ
	空中で↓+A+B	アトラクティブシャワー
超	空中で←→+A+B	エメラルド・ティアー
	→←+A+B	ダイアモンド・ロード
F	ダンシング・エンジェル・エボリューション	

ボロン

	コマンド	技名
通	A	鉄球ジャブ
	B	シャベルアッパー
	A+B	根性ラリアット
必	→+A	鉄球ストレート（押しっぱなしで射程距離延長可）
	←→+A	破壊ドリル
	←+B	大江戸キャノン
	←→+B	逆噴射煙突
超	←→+A+B	巨大鉄球転がし
	→←+A+B	巨大鉄球落し
F	わくわくボロン劇場	

ツインザムV

ツインザム1

	コマンド	技名
通	A	パンチ
	B	ファイアーマグナム
	A+B	ファイアーサンシャイン
必	→+A	ファイアートマホーク
	←+A	トマホークインパクト
	←→+A	ツインザムラッシュ
	←→+B	シューティングスターブロー
超	←→+A+B	ファイアーストームフォーメーション
	→←+A+B	合体変型チェンジクロス・ツインザム
F	ファイアースラッシャー	

ツインザム2

	コマンド	技名
通	A	パンチ
	B	プラズマミサイル
	A+B	プラズマドリルバスター
必	→+A	プラズマハンマー
	空中↓+A	スピンドロップ
	←→+A	ツインザムホームラン
	←→+B	ゼログラビティボール
超	←→+A+B	プラズマストームフォーメーション
	→←+A+B	合体変型チェンジクロス・ツインザム
F	プラズマドリルインパルス	

パルシオン

	コマンド	技名
通	A	ジャブ
	B	スライディング
	A+B	パルシオン光線
必	→+A	パルシオンアッパー
	→+B	宇宙側転（AorBorA+Bで追加可）
	←→+A	パルスレイ
	→+A+B	パルスクリーン
特	相手がダウン中 A+JorB+J	追い打ち
超	←→+A+B	ボルティックスフィア
	→←+A+B	宇宙空手
F	オーバー・ザ・ギャラクシー	

Sunny Side SNK

From SNK!

JAMMAショーはさすがに疲れましたが、本当にたくさんの方に来ていただき、ありがとうございました！　ステージがよく見えなかった人はごめんなさい。さあ、次はゲームショウだ!!

梅本氏

JAMMAショーSNKブースレポート

新作「サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝」や、SNK人気ゲームのステージイベント、ラジオ番組ねおちゅぴの公開録音など話題性バツグンだったSNKブース。早くからステージイベントを見るために並ぶ人たちや、新作のゲームをプレイするために駆けつけたファンで、ブース内は埋め尽くされていたぞ。中でも「アスラ斬魔伝」の人気は高く、開場してからすぐに多くの人がプレイしようと集まっていた。そして、ステージイベントではSNKファンでなくても思わず「おおっ!」と驚くような、発言が飛び出す一幕も……。

長蛇の列ができた「サムライスピリッツ2　アスラ斬魔伝」。列の中にはコスプレをしている人もちらほら。

ブースの一角で行われた「KOF'98」のゲーム大会。全国からKOFに自信のあるプレイヤーが数多く集まって、迫力のある熱い戦いを繰り広げていた。

大盛況のねおちゅぴの公開録音の模様。ステージの前には早い時間から場所取りをしている熱狂的なファンが多くいたぞ。

異様な盛り上がりを見せるステージでの餓狼イベント。「餓狼伝説」に登場するキャラクターの声優でおなじみの方々が登場し、トークに花を咲かせた。そして終盤にさしかかったとき、シリーズ最新作を3Dで制作中との発言が……。

サムライの他には、リアルな動きが圧巻なアメリカンフットボールのゲームなども参考出展されていた。国内での発売はあるのだろうか!?

SNKブースには描き下ろしのマウスパッドやポストカード、時計といったJAMMAショー限定のグッズがたくさん用意されていたぞ。

NEOプリントの新バージョンである「ハロウィンバージョン」や「ネオミニくるりんバー」など、新作プライズ商品も置かれていた。

おまけ

我らが梅本氏も「サムライ」の操作説明でステージ上に上がっていたぞ。

ねおちゅぴ情報

JAMMAショーで公開録音されたねおちゅぴだが、19日収録分は10月2日に、20日収録分は10月16日にオンエアされる。当日に会場へ行けなかった人は、ラジオで雰囲気だけでも味わおう。

ラジオ大阪と東海ラジオのリスナーは、それぞれ10月4日、10月18日にオンエアなのでお間違いなく。

ねおちゅぴ放送時間	
ラジオ大阪（1314kH）	毎週日曜日23:30〜24:00
ラジオ日本（1422kH）	毎週土曜日24:02〜24:30
東海ラジオ（1332kH）	毎週日曜日23:00〜23:30

HYPERフリークス

東京都／三橋はつみさん

トーンをうまく使って、舞の衣装と背景をとけ込ませていて、何ともいえない雰囲気が出ていますね。

北海道／さいが氷子さん

完成されたうまさがありますね。実はこのほかにも京や庵のイラストもあったのですが、それは今度ということで。

SHINGO YABUKI

「サムライ」の特集イラストを随時募集中です。ハガキは「さむたま」係まで。

データによる投稿について

サイズはハガキの大きさに合わせることが原則。保存形式はどの画像フォーマットでも、圧縮をかけてもOKです。その時、使用ツールが明記されているとさらに○。解像度については制限はありませんが、ディスクに入る容量で。また、原則として送られてきたディスクはお返しできません。以上を守ってくれれば、データでの投稿も受け付けています。もちろんハガキも大歓迎です。

あて先

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部内「SSS」各係

WEEKLY OFFICIAL CORNER SEGA AM 2研 EXPRESS

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

VOL.112

Dreamcast互換（？）のNAOMI作品発表で盛り上がったAMショーのセガブース、キミは足を運んだか？ 実は、最終日のセガブースは関係者も驚きのイベントが行われたのだ！

CONTENTS

AMショー速報!! セガブースを盛り上げたAM2研の隠し玉とは？

デイトナUSA2

●セガ●大好評稼働中●レースゲーム
●1～16人同時プレイ可能
●MODEL3 STEP2基板

本誌で好評連載中の「デイトナUSA2」の隠しフィーチャー紹介、ついに最後（？）のネタを今号で掲載だ。すでに紹介した隠し視点と組み合わせて楽しめ！

今回の裏ワザは“マニアック”？

今回紹介する隠しフィーチャーは「中級コースの戦闘機（2～4週目に現れる）からビームを発射する」、というもの。場所は中級最難度エリアである、コース中盤の複合左カーブ。やり方は「3、4週目の戦闘機登場時スタートボタンを押す」だけだが、コレが結構難しい!!

かなり忙しいハンドルワークが必要なので難しい。タイミング重視。

成功すれば、コース中央のガイコツを撃破可能。平和を取り戻せ！

CATCH UP!

9/20、アミューズメントマシンショー最終日に行われたシークレットライブをキャッチ!!

"DAYTONA USA2"SPECIAL LIVE!!

in 36th Amusement Machine Show '98.9.20 at Tokyo Big Sight

光吉氏熱唱!! ラスト曲は「1」の隠しBGMの'98REMIX!!

去る9月20日・AMショー最終日のセガブースで、本誌ではおなじみ、あの「デイトナ」の作曲兼ボーカリストを兼ねる光吉氏によるシークレットライブが行われることを本誌は独自にキャッチ！ 今回のライブは“ショーを訪れてくれたセガファンだけに贈るスペシャルサービス”のため、雑誌等で事前の告知は行われなかった……という貴重なもの。そのライブの模様を、ここにお伝えしよう!!

光吉ボイスがうなる!!

歌を聴きつけたファンで、会場は一瞬で総立ち状態に。

1曲目：“SLING SHOT”

「2」の代表曲で、1発目から観客のハートをいきなりゲットする。

2曲目：“I CAN DO IT”

“I CAN DO IT!”の掛け声をファンと共に。会場大盛り上がり！

3曲目：“SKYSCRAPER SEQUENCE”

フレンドリーなMC後のラストは、やはりこの上級コース曲で。

＊　＊　＊

アンコール曲：“Pounding Ravement”

このライブ向けにリミックスされた、「1」の隠し名曲を披露。

REPLAY

光吉バージョンBGMを聴き直せ!!

海外アーティスト、DENNISによる迫力のボーカル入りBGMが楽しめる「2」だが、光吉氏が歌うBGMも隠しフィーチャーとして収録されている。ライブと同じ感動を味わうなら、コレでプレイせよ!!

スタートボタンを押しつつゲーム開始。歌が光吉氏に。

TAKENOBU MITSUYOSHI

ゲーム業界で唯一のメーカーオフィシャルボーカリスト（？）である光吉氏、「こうしたファン向けの集いはやりたいですね」と語っていたぞ。今後の動きにも注目！

It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

AM３研から久々の新作登場！

「オラタン」以来、久々のAM３研新作タイトルは多人数バトルがアツいダートレーシングゲーム！　これまでのレースものとは一味違った本作の魅力に迫ってみよう。

SEGA AM R&D DEPT. #3

DIRT DEVILS™ ダートデビルズ

- セガ（AM3研）
- 10月稼働予定
- レース
- 最大4人対戦プレイ可能
- MODEL3基板

対戦がアツい！　体当りでライバルを蹴散らせ！

複雑な操作は一切必要ないほど。コースによっては終始ベタ踏みでもOKだ！

現状でオフロードを走るレースゲームは「セガラリー」以外皆無だが、今回登場する「ダートデビルズ」は、「セガラリー」とはまた違い、"対戦"に主眼を置いて開発されたダートレースゲーム。過激でダイナミックなアメリカンテイストをふんだんに盛り込み、マシンをぶつけあいながらダートを疾走する様は豪快そのものだぞ！

とにかくレースはハデ。マシンをぶつけてでも優勝をかっさらえ！

ダートレースならではのアクションも見モノ。ジャンプなどは朝メシ前だ。

キャビネットもドハデ!!

これが専用キャビネット。ビルボードに埋め込まれたライトがとにかくハデ。

登場するマシンは全5台!!

プレイヤーがドライブできるマシンは全５台！　それぞれ特徴があるので好みのマシンを選ぼう。

「ダートデビルズ」に登場するマシンは全５台。中には実在するマシンをモチーフにしたものもあるので、クルマにうとい人でもどれかは一度くらい見たことがあるはず。ちなみに、それぞれ操作性やマシン特性に差がつけられているので、自分のドライビングスタイル、あるいはコースの特長によって使い分けることも可能だ。百聞は一見にしかず、まずは全車乗り比べてみるといいだろう。

マシン名	特徴
DESERT BUGGY	LIGHTWEIGHT
BAJA BUG	QUICK & NIMBLE
TOYOTA RACETRUCK	A FORMIDABLE FIGHTER
HUMVEE	UNCOMPROMISING BEAST
EURO-PROTOTYPE	AGILE, BUT TRICKY

上がマシン名、下がマシンの特徴を一言で表わしたものだ。軽いけれど接触には弱い、速いけれど操作が難しい等、どれも個性的。あとは実際に乗ってみることだ。

個性豊かな3つのコース

アツい戦いの舞台となるのは個性豊かな3つのコース。レイアウトこそ一見単純だが、走ってみるとこれが意外と奥深い。キミならどう攻める？

CANYON（初級） 砂と泥と岩の高速コース

ほとんどオーバルコースともいえるほど単純なコースレイアウトのキャニオン。全面グラベルで、所々に水たまりやギャップ、トンネルなどが設けられているほかはいたってシンプル。初心者同士の対戦にはもってこいのコースといえるだろう。ドリフトの感覚をココで養おう。

アメリカのグランドキャニオンを彷彿とさせる初級コース。赤土が印象的だ。

コース幅も広いので思い切って走ることができるぞ。

中にはタイトなコーナーもあるが、ほとんど全開でクリア可能。

水たまりに入るとカッコいいが、それだけタイムロスになってしまう。

STADIUM（中級） 巨大なジャンプ台が見所

8の字状のレイアウトが特徴のスタジアムコース。スタジアムというだけあり、コース上にはジャンプ台やぬかるみ、バスなどを使った障害物等、人工的な障害物が凝らしてある。見所はコースが交差する地点の巨大なジャンプ台で、一歩間違えれば転落&クラッシュは必至だ！

今にもギャラリーの歓声が聞こえてきそうな中級コース。ダイナミックだぞ。

これがジャンプ台。まっすぐ進入しないとクラッシュはまぬがれない!?

路面は基本的にダートだが、一部深いぬかるみや芝なども用意されている。

単純なレイアウトだがライン取りは結構奥が深い。攻めがいあるぞ。

DESERT（上級） 砂漠から市街地を抜ける難コース

砂漠と市街地を舞台とした、これまでとはガラリと違うコース。路面は砂漠は当然砂、そして市街地舗装路となっているため操作の勝手もまったく違う。障害物はもとより、かなりタイトなコーナーも設けられているため初級、中級コースに比べると難易度も高めだが、それ以上に景色が美しく、夕焼けから夕闇へと移りゆく景観は絶品。特に夜の砂漠が美しい。

他のコースと比べるとかなり曲がりくねった上級コース。難易度も高めだ。

特に市街地はタイトなコーナーが多くなっている。

途中、このような岩場も。自然物と人工物が入り混ざっている。

夜の砂漠。灼熱の砂漠もいいが、ライトで照らし出されたこの静けさもまた印象的だ。

4つの視点を使いこなせ!!

「ダートデビルズ」に用意されている視点は全4種。それぞれ見ての通りだが、普通のレースゲームと違って、とにかくマシンの動きが激しい本作。まずは後方視点で慣れることをオススメするぞ。

#1 ローアングル

バンパーから見た支点。迫力&スピード感満点。

#2 ドライバー視点

いわゆるコクピットから見たドライバー視点。

#3 後方視点1

マシン後方のカメラから捕らえた後方視点。

#4 後方視点2

さらに上空からの視点。認識性は最も良い。

AMショーにも出展!!

先日開催されたAMショーで初お目見えとなった本作。今回のショーではセガ唯一のドライブゲームとして注目を集めていたぞ（NAOMIボードの参考出展はあったけど）。来場したプレイヤーの声はさまざまだったが、多人数対戦による白熱のバトルは誰もが絶賛。中には全車、全コース乗り比べる強者も!?

通信筐体がズラリ並んだ会場。初心者でも手軽に遊べる点が来場者にウケていた。

AM3研荷宮氏より

対戦の熱さでは誰にも負けない本作、AMショーでも大好評をいただき、チーム一同感謝しております。

ゲームのモデルは、アメリカ南西部の砂漠地帯で行われるオフロードレースです。よくあるレースとはひと味違う、単純明快な力強さをぜひ皆さんでお楽しみください。

さあ、みんなで飛べ！ 跳ねろ！ ぶちかませ！ ビバ、ダート！（叫）

SEGA AM R&D DEPT.#12 OFFICIAL

FLAT OUT!

LAP. 20

先日のAMショーで大々的に出展された「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」。現在も今冬のリリースに向けて着々と開発が進められているが、自ら「スターウォーズ」マニアと称する佐々木部長に、完成に向けての意気込みをうかがった。

STARWARS TRILOGY ARCADE SPECIAL INTERVIEW PART 1

AM12研部長兼
「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」チーフデザイナー

佐々木建仁
KENJI SASAKI

AM12研部長にしてデザイナー。自ら「スターウォーズ」マニアであり、今プロジェクトにはラリーシリーズに負けず劣らずのこだわりを見せる。

AM分室から12研へ。「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」は改名後の第1弾となるが、佐々木氏本人は「本当は0研がいいと言ったんですけどね(笑)」と、12という数字にはあまり意味はないらしい（笑）。

誰でも映画の主人公になれます。今度は“あなた”が体験してください

目指すは「映画」と「ゲーム」の両立

――まず今回12研さんが「スターウォーズ」をテーマとしたきっかけはどのような？

佐々木　まず「スターウォーズ」が好きなスタッフが多かったというのが一番大きな理由だと思います。当時、去年の春頃なんですが、セガで「スターウォーズ」のゲームを作らないかという話が持ち上がりまして、ぜひウチ(分室)にやらせてくれないかということで、上層部向けにプレゼン用のビデオを作ったんです。そこでクオリティの高さを認めてもらえたので、正式に開発がスタートしました。

――スターウォーズのゲームはさまざまなハード上で数多くリリースされてますが、それと差別化をはかるという意味で大変だったのでは？

佐々木　そうですね。単純に考えるとX-WINGシミュレーターのようなゲームになりがちなんですが、そうはしたくなかったんです。映画のファンとして、とにかく映画の主人公になりきれるようなものを、というのをコンセプトにしました。ですからX-WINGに乗って任務を遂行するステージがあれば、ライトサーベルでの戦闘もあり、それぞれの映画を主人公の立場で楽しめる、というふうにゲームを構成しています。

――それもかなり大変な作業ですよね？

佐々木　高部と柿沢を中心にゲームのシナリオを固めていったんですが、当初はかなりのボリュームのあるものを作ろうとしていたんです。ただ、アーケードとするとちょっと不適切な部分もありましたので、「セガラリー2」が終わった時点で大幅に見直して、それで今の形になったんです。シンプルに映画の1、2、3に対応した、基本的に3面構成にして、いきなりクライマックスを見せるような構成にしました。アーケードはプレイ時間の制約がありますし、とにかく山場をいきなり見せていかないと盛り上がりにも欠けますからね。

――モチーフとした映画の名場面もイロイロあったと思いますが、その辺の絞り込みはどのように？

佐々木　やはりスタッフそれぞれにゆずれない部分がありまして（笑）。時間的な問題もありましたし、ボリューム的にも絞り込みが必要でしたので、スタッフでそれぞれの映画の名場面の優先順位を決めて、それで最終的なものを決めるという方法にしました。

――AMショーにも出展されましたが、完成度はどのくらいですか？

佐々木　40％程度でしょうか。まだ入っていないステージもありますし。

――ショーでの感触、反応はいかがでしたか？

佐々木　面のバリエーションがまだあまりなかったので、「こういうのはないのか」とか言ってくださるお客さんも多かったんですけど、やはり「スターウォーズ」の名前は大きいなという印象を強く感じましたね。その名前に負けないようなものにしないければということを再確認しました。

AMショーで初お目見え！

AMショーで大々的に出展された「スターウォーズ・トリロジー・アーケード」。ズラリ並んだ筐体には絶えず人が列をなし、その人気ぶりを見せた。また、いつになくハデなブース作りも話題に。

筐体も完成！

筐体もショー当日初お披露目。サブウーハーでシートが振動するなどの体感要素も盛り込まれている。

スターウォーズ・トリロジー・アーケード

●セガ（AM12研）●今冬稼働予定●3Dシューティング●MODEL3基板

STAR WARS TRILOGY ARCADE

"好きだから"こそ感じるプレッシャー

――今後はどのあたりを中心に開発を進められるんでしょうか。

佐々木　今はまだゲームバランスがとれていないんですよ。まずはショーに出展するので、形にはしたんですが、これからは敵の配置を中心にしたバランス調整と、新しいステージの追加、それからライトセイバーのステージ等の調整部分ですね。

――AMショーバージョンをプレイしただけでも、単純に映画のリプレイではなくてゲームとしても十分完成されている印象を受けたんですが。

佐々木　やはり映画のファンの方もそうですけど、単純にAMスポットによく行く人達にも受け入れられないとダメですからね。ですから今回、ちょっと奥の深い部分でのフィーチャーも盛り込んでいく予定です。例えば、得点について、敵の倒し方やその順番というところで点数に開きが出るようになっているのと、イベントボタンというのがついているんですが、その使いどころがポイントになると思います。ハイスコアを狙うにはそれなりに難しく、奥深くしていくつもりなので、ゲームとしてもやり応えはあると思いますよ。

――ショーで筐体も初お披露目になりましたが、あのタイプ以外に別バージョンの構想などは？

佐々木　今回"音"にもかなりこだわっていて、とにかく「聴かせたい」んです。そういう意味では「ロスト・ワールド」のような閉鎖型筐体も考えたんですが、アメリカ等の市場を意識するとオープンスタイルにせざるを得ないんです。向こうはギャラリーが集まってみんなで盛り上がるというスタイルですからね。でも現状の筐体でもスピーカーは過去にないほど良いものを使ってますから、音にも満足していただけるはずです。

――今回、最も難しい部分はどんなところですか？

佐々木　映画として、そしてゲームとしての「スターウォーズ」の両立ですね。あまり映画に忠実になってしまうと、できることが限られてしまいますので、その世界観を壊さない範囲で、ゲームを構築していくところが一番大変で、かつこだわりの部分です。

――先程も出ましたけど「スターウォーズ」だからというプレッシャーはありませんか？

佐々木　それよりも自分たちが好きだから、というプレッシャーがとにかく大きいですね。早く納得のいくものを完成させて解放されたいんですが（笑）、もうしばらくは時間がかかりそうです。季節が寒くなったころには出したいですね。

――最後に、ショーではNAOMIボードも発表されましたが、AM12研さんとしてNAOMIボードの印象はいかがですか？

佐々木　MODEL3はどうしても高価ですので、大作主義という感じになってしまっていたんですが、NAOMIボードを使うとかなり小さな規模で面白い映像表現に凝ったゲームを作っていけると思います。具体的には言えませんが、12研でもNAOMIを使った、今までとはひと味違ったタイプのゲームの企画も考えています。この「スターウォーズ」が今冬リリース予定ですが、その後も12研は暴れますよ。期待していてください。

（1998/9/21　セガにて収録）

まだまだ開発途中とはいえ、ゲームとしての形はかなり見えてきている。あとはバランス調整がメインとか。

デス・スター地表面での戦闘シーン。映画を見たことがあるならこの再現度の高さがわかるはずだ。

有名な"デス・スター内の溝"でのシーン。ここまで映画を忠実に再現したゲームはほかにない。

Information from AM12研

突然の発表で「なぜ今スターウォーズ？」と驚かれる方も多いと思います。しかし『スターウォーズ』は今が旬！　来年夏には新作が公開されるのです！　ぜひ今まで映画を見たことがない人も、何百回見た人も、このゲームで旧3部作のおさらいをしてください。そして来年の『エピソード1（仮題）』公開時にはいっしょに盛り上がろうではありませんか!!

（AM12研プロデューサー高部）

お便り・質問大募集!!

本コーナーでは読者からのお便り、質問等を大募集中！　AM12研に関することなら何でもOK！　下のあて先まで送ってほしい。

【あて先】〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「AM12研FLATOUT!」係

今週の 箱崎の母的占い

10/2金～10/8木

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週は「だいすき♥」から杉田翠さん。10月5日生まれのてんびん座。安定したいい運気。空いた時間は友達とショッピングなどして外出すると、以前から欲しかった物が安くゲットできたり、いいこと満載。ただギャンブル運は不調で賭事などは損をするので避けたほうがいいかも。控えめな態度が幸運を呼びます。

金　運	お札の数え間違えに注意。
健康運	問題はないでしょう。
仕事・勉強運	ポイントを押さえて効率よく！
愛情運	友達の紹介がもとで……。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子　1つのことに集中して力を注ぐと来週以降にそれがとても役立つことになりそう。それは何でもいいんです。あなたの好きなものでね。

女の子　好きな人と楽しい時間が過ごせますが、楽しすぎて離れている時間までが淋しく感じるかも。次に会う時までその思いを留めておいて！

細かい作業に時間がかかりすぎて、時間に余裕がありません。体力がない人はこういう時に病気になりやすいので健康管理が重要です。週前半のスケジュールで今週の運勢が決まります。
幸運の鍵はオレンジ、風船、正確に時を刻むもの。集中力が他のモノに逸れてしまう傾向にあるので、ながら作業は避けるように。

おうし座 4/21→5/21

男の子　用心していろいろな物を用意しておいたのが幸運を呼ぶかもしれません。持っているアイテムはいつでも取り出せるように整理整頓を。

女の子　1人で何もかも背負う必要はありません。同じ目的を持った人と共同戦線をはるのが危機脱出のカギ。できるなら同性がやりやすい。

企画を立てている人、思わぬジャマ者がすべてを壊してしまう恐れあり。一度白紙に戻して計画を練り直すしかないみたい。でも、その分成功した時の喜びが大きいから諦めないで。
幸運の鍵は明るい黄緑、手鏡、ダッシュできる場所。風は常に吹いています。あなたがチャンスだと思ったら臆せず走り出しましょう。

ふたご座 5/22→6/21

男の子　何かある度に仲介役をさせられ、いいかげん疲れがたまってきてしまっているよう。逃げられない場合、頭を使って早く終らせて。

女の子　現在あなたが見ている将来像は、まだ決まったものではありません。希望が持てないのならば、変えてしまえばいいのです。しっかり！

円満に物事を済ますには、あなたが低姿勢に話を進めるしかありません。でもこれはあなたの性格に合わない方法なので、もめるだけもめてすっきりしてしまうのもいいかもしれません。
幸運の鍵はピンク、ライト、握りしめるもの。ちょっとした不注意からケガが多発しそう。誰も責められない分、心の痛みもヒドそう……。

かに座 6/22→7/22

男の子　見積りのミスで思った結果が出せないかも。後悔している暇があったら穴を埋める方法を考えましょう。十分な時間はあるはずです。

女の子　今までしてきたことに疑問が湧いています。あなた自身で"それでいいのか？"と問いかけているのです。どう答えを出すのですか？

いろいろな人があなたを要所要所でサポートしてくれます。周囲が恐がったり、遠慮したりしなければ物事はきっとうまくいくでしょう。思い切った行動が吉と出るはず。決心して！
幸運の鍵は薄紫、宝石、平らで安定したもの。恋愛運は上々といった感じですが、告白された場合は、返事は早めにはっきりとね。

しし座 7/23→8/22

男の子　できるだけ家族や友人といる時間を作ることです。1人きりで過ごしていると妙な不安感がよりあなたの運気を降下させてしまいます。

女の子　"今はダメだけど、未来にはきっといいことがあるに違いない"と思うことによって、どん底まで行かなくて済みそうですが……。

まるで台風のような運気の乱れがあなたを直撃します。今週はいろいろな問題が起こるかもしれませんが、あなたの知恵と勇気でこの苦境を乗り切ってください。がんばってね!!
幸運の鍵は好きな色、人からもらったお守り、立ち上がろうとする生命力。他人の意見はあてにできないものと、割り切ってしまいましょう。

おとめ座 8/23→9/23

男の子　暴れているものはできるだけ早く大人しくさせましょう。あなたがグループのリーダーであることを周囲に知らしめる必要があります。

女の子　状況は回復の方向に向かっています。問題は少しずつ解決していくはず。物理的にはまだ足りませんが、心は十分満足感を味わえます。

ここは一発勝負！　事前の調査である程度情報があるならば、まず間違いないと思っていいでしょう。タイミングは人によって違いますが、味方の声援もあなたに力をくれるはずです。
幸運の鍵は赤、草野球、先頭を進むこと。有能な参謀がいたなら、事はもっと楽しく進むのです。誰か有能な人をスカウトしてみますか？

てんびん座 9/24→10/23

男の子　あなたがこなせる作業の限度を越えています。ここらで休息を取りましょう。完全に回復してから遅れを取り戻すようにがんばってね。

女の子　まるであなたのためにあるのではないかと思えるほど順調に進みますが、その分身体に負担かかりますのでアフター・ケアが大切。

突然上がったり下がったり……、運気がここまで乱れているのはあなたの精神バランスが影響しているからです。もしイライラしているのなら、とりわけきめ細やかな心配りが必要です。
幸運の鍵は茶色、鉢、動かない重いもの。自然の中にあなたと波長が合うものがあるみたい。それを触っているだけで、落ち着けますよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子　執着心があなたを救ってくれることになるかも。それが人、お金、プライド、何に対するものかはわかりませんがあなたらしいですね。

女の子　女性の場合、その執着心が仇となってしまいます。ダメとわかったら、真っ先に他を巻き込む前に切り捨てる冷静な判断が必要です。

感覚だけでいくと最後の調整がつかなくなるので、途中でちゃんと確認を入れておきましょう。重要なこともそうでないものも、同じ比重で作業すること。あなたの成果が問われます。
幸運の鍵はワインレッド、壁掛けの絵、計算高くいくこと。何事も他人に任せっきりにしていたら、裏切られても文句は言えませんよ。

いて座 11/23→12/21

男の子　下降傾向にある運気にストップをかけるには悪行を正す必要がありますね。周囲がやっているからという言い訳は通用しないのです。

女の子　好調を維持できるようそれなりの努力を必要とする週。幸福は運気を上げたぶんだけ返ってきます。周囲の人もハッピーにしてあげて！

今週というよりも来週以降に目を向けましょう。旅行や行事がある人は、準備に力を入れるように！　恋愛運はお互いの気持ちがかみ合わない時のようですね。今は無理は禁物です。
幸運の鍵は白、薔薇の花、暗い場所を明るくすること。不明な物＆出来事は出所を確認する必要あり。問題は根っこから駆除しないとね。

やぎ座 12/22→1/20

男の子　仕事の隙間をぬって取る休みがあなたの調子を引き上げてくれます。ズル休みほど、楽しいものはないといったところでしょうか？

女の子　時間をかけているところがちょっと違うのでは……。決断の遅れはあなたの周囲に悪い影響を与え兼ねません。姫、そろそろご決断を!!

いつもより毎日が楽しく感じられるのは気になるあの人がそばにいるせいでは？　いくら好きでもいきなり告白しては怪しまれてしまうだけなので、それなりの調査をしてからトライ！
幸運の鍵は白金、カード、ボタンがいっぱいあるもの。城を落とすにはまず外堀を埋めろ。周囲の人から仲良くなり情報を得ることが先決！

みずがめ座 1/21→2/18

男の子　どうして自分がこんなめに……と悩んでしまうぐらい突発的な事件に巻き込まれてしまう暗示があります。何もなければ運がいい証拠。

女の子　自分の気持ちに嘘をついてまで相手に尽くすことはないんじゃない？　その相手が大事な人なら他人が口を挟むことでもないのですが。

体調不良の時は、医者に行ったほうが早く治りますよ。薬を多種多量に飲む前に自分がどういう症状なのか確認することです。ケガの場合、化膿すると長びくかも。消毒はこまめにしてね。
幸運の鍵は紺、笛、柔らかい感触があるもの。勉強や仕事で基本となっている部分がちょっとしたはずみで欠落してしまう恐れがあります。

うお座 2/19→3/20

男の子　仲間同士の結び付きを大切にしましょう。前々から約束していたことをうっかり忘れてはいませんか。そういうことが大切なんです。

女の子　見せかけにだまされてはいけません。怪しいと思ったら納得いくまでとことんチェックをするようにしましょう。情けはいりません。

不安定なところでもうまくすればゆったりとできる場所に変わります。今週あなたに求められているのは"発想の転換"、そのことなのです。結構あるもので何とかできるもんですよ。
幸運の鍵は銀、筒状のもの、天候を味方に付けること。計画は慎重に、綿密に、そしてズル賢いをモットーに。じっくりと考慮しましょう。

イラストの見方／■…絶好調！　■…ふつう　■…今ひとつ

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極（きわみ）

裏技は自力で見つけるもんだぜ。

裏技の極 初段	サターンソフト2本
裏技の極 一級	サターンソフト1本
裏技の極 二級	図書券3,000円分
裏技の極 三級	図書券2,000円分

初段 初恋物語（徳間書店／インターメディア・カンパニー）

エンディングを選択できる

編集部提供

オッス！　今週は発売されたばかりのこのソフトから。1回クリアしただけですべてのエンディングが見られるようになる裏技だ。発生条件はかなりシビア。好感度の数値を見極めるのが勝負どころ。

ポイント

以下の手順通りに進める

1 夜のスケジュールの上から3つを"変更なし"、それ以外を"相談"にして実行。リリアナに相談して『――1998年の6月なんですよっ』というメッセージを見る。

2 学校でリリアナに"相談"した時、8分の1の確率で出る会話選択肢から『……何か、悩みごとでもあるの？』を選択。

※この会話は以下の条件の時に発生する

小学生の場合……
設定が転校生ならば残り日数が29日以外の時
下級生ならば残り日数が10日以外の時
同級生ならば残り日数が9日以外の時
上級生ならば残り日数が8日以外の時
中学生の場合……
設定が転校生ならば残り日数が29日以外の時
下級生ならば残り日数が15日以外の時
同級生ならば残り日数が14日以外の時
上級生ならば残り日数が13日以外の時
高校生の場合……
設定が転校生ならば残り日数が27日以外の時
下級生ならば残り日数が24日以外の時
同級生ならば残り日数が23日以外の時
上級生ならば残り日数が22日以外の時

3 初恋相手の好感度を255以上にする。己を磨き、貢ぎまくれ！　小学生の場合、アルバイトだけでは大金が入らないので母親に"相談"してお小遣いをもらおう。ただし、好感度が255以上になったらプレゼントコマンドは**6**まで実行してはいけない。また、**6**でプレゼントを渡す時に255以上でなければならないので、こまめに会話をして好感度が下がらないようにしよう。

4 所持金が80,000円を超えた時にだけ3分の1の確率で出る会話選択肢から『何か、その……欲しいものない？』を選択。他の会話が出た場合はリセットして直前からやり直そう。

5 金のバロッキーを買う。休日の午前中にしか売っていないのでスケジュールの組み方に注意しよう。

6 プレゼントコマンドで初恋相手にラブレターをあげると出る会話選択肢から『金のバロッキーをプレゼントするよ』を選択。

7 そのまま最終日まで進めるとリリアナがエンディングを選択させてくれる。8種類の中からお好みのエンディングが見られる。

一級 BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）（NECインターチャネル）

必殺コンボ！

神奈川県／中島啓道

お次は先週に引き続きこのソフトから。戦闘の際、槍か貫通攻撃可能なムチを装備できるユニットで、敵ユニットを前後、または左右から挟み込む。そして挟んだ2人の待機型を"反撃"にして、敵もろとも反対側にいる味方を攻撃。すると味方の反撃が敵にも当たる。つまり2人合わせて4回連続攻撃ができることになる。しかも挟まれた敵は反撃もできないので必殺コンボってわけだ。なんとボスクラスの敵にも有効だぜ！

ポイント

戦闘中、槍か貫通攻撃可能なムチを装備できるユニットで敵を前後、または左右から挟み、待機型を"反撃"にする。その後、どちらかの味方ユニットで、敵と反対側にいるもう1人の味方ユニットを攻撃する。

敵との位置関係はこう。待機型は2人とも反撃だ。

そして敵ではなく反対側にいる味方を攻撃。

次は味方の反撃が敵を貫く。味方同士では1ダメージだけ。

三級 初恋物語（徳間書店／インターメディア・カンパニー）

秋桜亭で売っているものが半額になる

編集部提供

オラオラ！　最後は、プレゼントを買うために必ずお世話になる秋桜亭の半額セールの情報だ。残り3日になるまで買い物に行かず、この日初めて買い物に行くと、この1回だけ売っているものが半額になるのだ。それまではアルバイトをしてお金を貯めまくり、残り3日で貢ぎまくるという攻略法もできるかも。時間的にちとキツイがな……。

ポイント

引っ越しまで残り3日になるまで秋桜亭に行かず、この日初めて買い物に行く。

ただいま半額セール中。コレクター(?)はこの1回きりのチャンスを見逃すなよ。

はみ出し情報

ブラックマトリクスの裏技をもうひとつ。「PRESS START BUTTON」と表示されているタイトル画面でZ、Y、X、C、B、A、STARTと入力すると、背景が赤から青に変わるんだ。ただそれだけで他は何も変わらないんだがな……。なんか文句あっか？　こんな裏技でも大歓迎だぜ！

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「裏技の極」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

SEGA SATURN WEEKLY SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それをふまえて論評します。ソフト購入の“参考意見”としてご覧ください。

10月2日～10月8日 発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 今週のメンバー ●出口かおり ●REI

女性の視点から各ソフトをレビュー。基本的にゲーム初心者、女性ユーザーのためのコメントになります。

担当ライターズ 今週のメンバー ●菅 ●うまのすけ

最もそのゲームに詳しい、担当ライターによるレビュー。ソフト購入を考えているユーザーのためのコメントです。

ゲストライターズ 今週のメンバー ●明石家サンマン

サタマガ他でおなじみのゲームライターを選抜。各ソフトについてちょっとマニアックなレビューになります。

Pia♥キャロットへようこそ!!2

10月8日発売

●NECインターチャネル
●7,200円（18歳以上推奨）
●SLG（シミュレーションアドベンチャー）
●バックアップあり
●1人用
●2枚組、1・4メガRAM対応

使用サンプルの完成度 100%　難易度 普　平均点 9.0

どのコと仲良くなる？

今回は「キャロット2号店」が舞台。魅力的なヒロインを相手に、恋のチャンスを生かせ！

恋愛だけじゃない。バイトや学業にも励もう。

Vol.29 166Pへ

同性落とせないの？ 残念

女の子はもちろん、このテのゲームでおざなりにされがちな男の子もいいセンいってるのがいいですねー。また女の子もプレイヤーの同世代から子持ちまでいろいろなタイプがいてなかなかに楽しめます。ただ女の子に声をかけようにも午前中と仕事帰り、休日とかなり限られてるぶん、最初から1人に絞らなきゃならないのはちとツライ。それでも複数回のプレイを意識してか、Lボタンでテキストかっ飛ばせるってのはいいな。でもさ、せっかく男の子達もジャニーズ系なんだから、彼らも落とせるとも～っと燃えちゃったんだけどなぁ～。（かおり） **8**

どこまでも「温かな」物語

ありふれた、と形容したら失礼にあたるかもしれませんが、ある程度パターン化された恋愛もののストーリーもここまでていねいに作り込まれればもう何もいうことはありません。シチュエーションからセリフ回しに至る「盛り上げ方」が実に巧妙で、ビジュアルのクオリティも文句なし。また、読み込みの短さやメッセージスキップ機能等のストレスを感じさせないつくりにも感心しきり。新ヒロインのシナリオも素晴らしいし……。思い入れでものを語る危険は重々承知ですが、私はこの点に値する作品と認めます。（菅） **10**

「これ以上、何を望むか！」

↑と、声を大にしていいたいほど秀逸な完成度。美麗なグラフィックやオープニングムービー他、優れた点を列挙すればキリがないけれど、中でも「最も」というのはやはり汚いまでの（笑）“お約束のシナリオ”の数々ですかね。“物語の中だからこそ成立する展開”とでもいいましょうか。そういったものの良さを再確認させていただきました。きっと皆さんもプレイすれば「あんな展開、現実じゃありえないよ」ではなく、「いや、ホントに出会いとか恋とかっていいもんだね……」と素直に思えることでしょう。買って損なし!!（明石家） **9**

コットン ブーメラン

10月8日発売

●サクセス
●4,800円（全年齢推奨）
●SHT（横スクロールシューティング）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

使用サンプルの完成度 100%　難易度 難　平均点 7.0

本格シューティング？

新システムをひっさげて、コットンたちが帰ってきた！ アーケードからの完全移植。

チームバトルや新攻撃方法「パンチ」が登場。

Vol.29 152Pへ

む、難しい！

前作もプレイしましたが、とにかく難易度が高い！ 敵弾は多いし、中ボスは固いし。何度もプレイして、敵の攻撃や出現パターンを学習しないとかなりツライ。逆にそれだけ攻略しがいがあるゲームなんだろうけど、アーケードと同じようにクレジット制なのはどうかなあ。これだけ難しいんだから、クレジットはなしか、増やせる方向にもっていってもよかったんじゃないかと思う。でも、連爆システムやコマンドショットはより遊びやすくなっているし、数少ないシューティングだし、ファンはチェックしておいては。（REI） **6**

帰ってきたからブーメラン？

前作の「コットン2」に比べてシステムを大幅に変更されている。アクションゲームに近かった「2」よりもシューティングらしくなった。だけど、独特のアクション性が完全に失われたわけではなく、連爆や追い撃ちなどは健在。新しいアクションであるパンチも敵の弾を消したりできて面白い。ただ、体力制から残機制に変わったことによって少し難しくなっているように感じた。あとはこれだけ早く移植されたためか、サターン版のオリジナル要素が少なくなっている。前作であったサターンモードも入れてほしかった。（うまのすけ） **7**

パンチ連打の気持ち良さ

とにもかくにも新要素の「パンチ」につきる。弾を消す、敵をまとめて倒す連鎖の起爆に使える、攻撃力が高いので密着して連打、など気持ちいいくらい使えるので、前作と外観は同じでもプレイ感は別物という印象すら受けるほど。もちろん前作のようなコマンドショット中心の遊び方もできるし、次々と敵をぶつけて消していく連鎖の爽快さも損なわれていない。むしろ、今作のほうが敵の配置の関係でつなげやすくなっていて、より気持ちいい連鎖を楽しめるようになっている。ダッシュに慣性がつかなくなったのも○。（菅） **8**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人？ そんな疑問を持った人は、ここをチェック！ レビュアーのコノミがわかるぞ。

菅
アドベンチャーはシナリオ重視。シューティングは爽快感あふれるものを高く評価。1つ、光るものがあればよしとする。

出口かおり
チケット取りのお供にゃ「ピカチュウ」、家では「BLACK/MATRIX」。こんな生活ができるのも保育園のおかげだわ～。

明石家サンマン
見た目ならつかさか葵さんだったけど、物語は断然あずさ!! やば、「Piaキャロ2」即買いかも。ああ、硬派な像が崩れてく……。

REI
今のところ楽しみは、おそらく出るであろう「女神転生」シリーズのドリームキャストタイトル。というか、出てほしいなあ……。

うまのすけ
先日、衝動的にCPS-Ⅲと「ウォーザード」を購入。私はこのゲーム好きなんだけど、誰も認めてくれない。なんで？ あと、続編も希望。

Special Present For Readers From SEGASATURN MAGAZINE

INFORMATION

11月27日にと発売が1週間延びたドリームキャストだけれど、昨今の新作発表ラッシュは、留まるところを知らぬ勢い。飛び交う情報は、分刻み。こんな目の離せない時期だからこそ週間サタマガ！　次週も超ビッグタイトル発表の数々が……。ご期待ください！

STAFF
編集長　近藤　裕／**副編集長**　西村　亨　石坂英作／**デスク**　福田知恵子／**編集**　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　梅田浩二　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　関　則義　松本真弓　遠藤恭子／**編集協力**　ヘッドルーム（河野直之　高橋祐介　野本由起　斎藤阿都武）ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　山猫有限会社（浅川直樹　島田泰成）マーマーズグループ（伴　勝　山本浩司）　オーパーツ／アシスタント　吉岡要也　上野俊一　藤林豊典　田代泰之　伊藤政明　金原有紀　／**ライター**　佐々木功一　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　旗野彰彦　石田丈継　上田裕生　作山哲広　まさ　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田　聡　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　元澤利明　金子光晴　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　大地　将　衣川真由美　本澤　徹　岩片　翼　酒井裕晶　山口和則　緒形光哲　金万義博　福永　寿　鈴木鋼一　坂井　肇　徳弘　径　近藤謙太　猪又哲也　高橋実弥子　横田宗篤　青木留吉　出口裕子　箕浦光祥　大友　順　岡野英行　荒木由紀枝　川口はじめ　小林　仁　平澤寿康　大藤祐規子／**レイアウト**　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ヴァック・クリエイティヴ　嵩西義明　スタジオ・キャップ　エイティ　くまくま団　とりぴっと（並木 美智子）／**フォトグラフ**　鬼頭栄次　大屋哲男　大金彰　小林　伸　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　荒井英一　津留英一　相川経雄　松永和章　遠藤　勝　青森直樹　守屋貴章／**イラスト**　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／**DTP**　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／**校正**　フィールドアップ／**広告営業**　辻順一　峯尾咲紀子　青木香織／**広告進行**　坂田和香子／**販売営業**　平山明徳／**印刷**　大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン10月23日号は
10月9日発売です

本誌の内容に関するお問合せは
03·5642·8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。
※バックナンバーのお問合わせは弊社営業 ☎03-5642-8101までお願いします

9月25日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
千葉県／新見千佳子、大分県／宮口健二、佐賀県／君島卓郎、愛知県／和田幸弘、大阪府／長野達之、山口県／桑野弘行、北海道／高倉毅、長野県／島原直子、福島県／田原正樹、福岡県／榛原信彦、島根県／岩下伸二郎、宮城県／日下淳平、京都府／遠藤茂、東京都／長島弘樹、千葉県／酒井哲則、神奈川県／福島加奈子、山形県／井上春香、熊本県／柴田幸則、愛媛県／沼田友好、青森県／井原哲之

②「Pia♥キャロットへようこそ!!2」サウンドトラック（2名）
茨城県／秦 司、東京都／原田眞紀子

③ソニック電卓付きキーホルダー（5名）
福井県／田中泰治、長崎県／後藤崇志、福島県／鈴木正和、静岡県／小泉治、神奈川県／市川心

④マーベラスキャップ（2名）
埼玉県／細村修、鹿児島県／鳴田博美

⑤テレビゲーム用セレクター「JX-31」（3名）
福岡県／辻一成、長崎県／福田喜昭、埼玉県／渡辺夏子

セガサターンマガジン

読者プレゼント

■応募のきまり■
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月16日（当日消印有効）発表は本誌'98年Vol.31の誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）
注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'98年10月16日までに発売されるセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「ソルヴァイス」ソフト●3名

発売中／提供：アルトロン

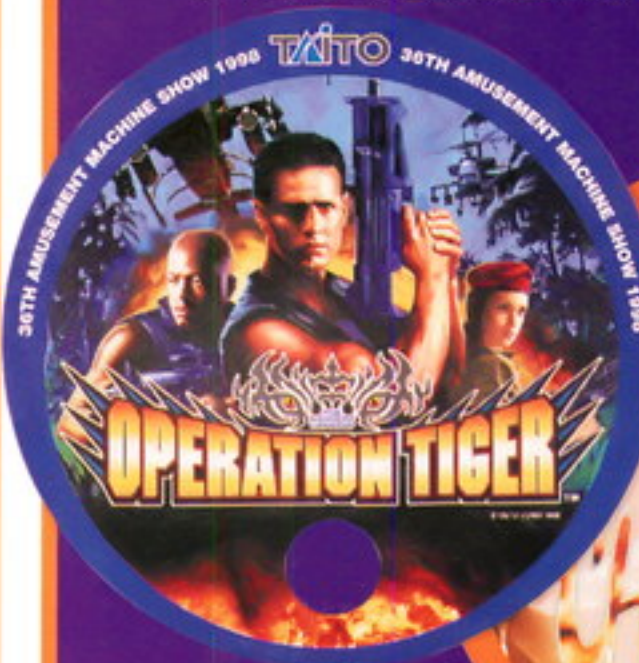
プレイするたび地形が変わって、何度でも楽しめるアクションRPGの登場だ。迷宮を無事に抜け出して貴重なアイテムをゲット！

3 「フレンズ～青春の輝き～」ポスターセット●1名

提供：セガ

大好評にお応えして、なかなかコンプリートできないポスターをまとめてプレゼントしちゃうぞ！

4 丸型うちわ●各3名

非売品／提供：タイトー
みんなはアミューズメントマシンショーには行ったかな？　熱い場内で大変役に立ったうちわをプレゼント。会場の熱気が伝わった!?

5 「ファイティングバイパーズ2」オフィシャルガイド●5名

発売中／提供：ソフトバンク

これでもか！　というくらい、こまかく解説された技の数々は必見。テクニック解説もバッチリだぞ。

あの電車でGO!がついにセガサターン版で登場！

SEGASATURN

山手線 YAMANOTE LINE

電車でGO!™ EX

発売中 5,800円(税抜き)

セガサターン版オリジナルモードで「雪の山陰本線」「雪の東海道本線」をプラス！
雪の悪天候での運転にチャレンジしよう！

大人気のアーケード版「電車でGO!」日本各地の有名４路線を、キミの電車で走り抜けろ！
アーケード版のEXバージョンを忠実移植！！あの「雪の山手線」「雪の京浜東北線」が登場だ！

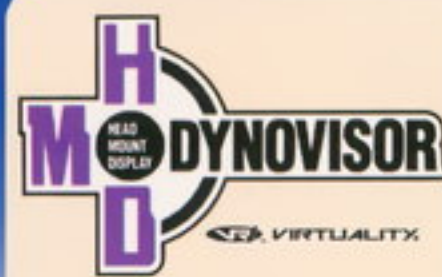
電車でGO!マニアの間で超有名な「電車でGO!GO!GO!」のオリジナルアレンジを収録！
もちろん演奏はズンタタだ！

制作協力：株式会社ジェイアール東日本企画

電車でGO!コントローラ

『電車でGO! EX』のプレイを実車感覚にグレードアップ!!
品番 TC-5175290
標準価格 ¥5,800(税抜)

HMD DYNOVISOR

VIRTUALITY

「電車でGO!コントローラ」と一緒に使用すれば、まさに運転席そのままを再現！
どっぷり浸れるぜ！
迫力のヘッドマウントディスプレイ
「ダイノバイザー」
標準価格 ¥38,800(税別)

東京ゲームショウ'98秋

TOKYO GAME SHOW 1998

会　場：幕張メッセ(日本コンベンションセンター)展示ホール1〜8
開催日：10月10日(土・祝)・11(日) 10:00〜17:00
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)　後援：通商産業省

首都圏の主要プレイガイドで前売券好評発売中
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般=中学生以上(小学生以下入場無料)
お問い合わせ:「東京ゲームショウ」イベント事務局 TEL.03-3591-1421

セガサターンマガジン　1998●10月16日号●Vol.29
ドリームキャスト新タイトル満載！／続編1998AMショーレポート！
1998年10月16日発行(毎週金曜日発行)第14巻29号通巻230号　発行人・岡崎　真　編集人・稲葉俊夫　発行・ソフトバンク株式会社出版事業部　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　電話　営業03-5642-8101　編集03-5642-8125
本体400円
SOFTBANK
Printed in Japan　T1123403100425　雑誌23403-10/16